Año V - Nº 66 - 695 Ptas

HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas

Primeras imágenes de «FIFA 64»



Poster Doble «DESTRUCTION DERBY 2» y «WIPEOUT 2097»

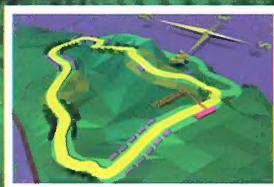
¡Mira lo que se avecina!

La Ciudad de los Niños Perdidos
Porshe Challenge
Manx TT
Terranigma
Soul Blade
Shadows of the Empire



¡¡Sí, ya está aquí...!! Nintendo64





EXCLUSIVO PARA SEGA SATURN.
VARIOS MODOS DE JUEGO (ARCADE, SATURN, TIME ATTACK, GHOST, ...).
1 ó 2 JUGADORES (SPLIT SCREEN).
MAS DE 8 MOTOS A ELEGIR.







MANX TT
SuperBike

¡Come!
¿Quieres hacer el favor de probar la sopa?

Pero hijo ¿Qué te pasa?
tienes la cara como si se te
hubiera aparecido un fantasma.

¡Qué se enfría!, y te lo vas a
comer helado como todos los días.

¡Qué comas!
Desde luego parece mentira,
llevo ya media hora diciéndote
lo mismo, y tu ni caso.

¡Come!
¿Me escuchas?

¿Quieres comerte la sopa de una vez?
Seguro que la culpa la tiene esa maldita saturnina que te tiene totalmente loco.

¡Hazme el favor de comer de una vez!

¡Pero hijo! es que no me comes nada y te estás quedando en los huesos.

Si lo que quieres conseguir es volverme loca, lo estás consiguiendo.

Mírale, ni caso, igualito que si fuera sordo.

Hijo, ¿no ves que estás perdiendo los mejores años de tu vida con la saturnina esa?

¡Hoy comes frío!

¡Y a mí qué me importa!

SEGA SATURN

PELIGROSAMENTE REAL



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Abel Vaquero
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 66 - Marzo 1997



EDITORIAL

Dos magnos acontecimientos han tenido lugar este mes en el mundillo consolero. Uno, que Mario y su Nintendo64 han llegado a España (¿os lo creéis?) y dos, que este mes llevamos un nuevo vídeo de Dragon Ball.

En cuanto al lanzamiento de N64 decir que se producirá exactamente el día 10 de Marzo (¡cómo son estos de Nintendo, arañando días hasta el último momento!) y que de esta forma se completa por fin el triángulo de las consolas de Nueva Generación.

Y en relación al vídeo de Dragon Ball decir simplemente que nos hemos decidido a repetir la experiencia a la vista de la buenísima acogida que tuvo la película anterior.

Marzo se presenta, sin duda, como un mes en el que os lo vais a pasar en grande. Entre Mario y Goku no vais a saber por quién decidiros.





MOLA

Nintendo ha cumplido (casi) todas sus promesas sobre N64

Hemos revisado detenidamente nuestro archivo y en el número de junio de 1994 hemos podido leer lo siguiente: "En agosto de 1993, Nintendo lanzaba la siguiente nota de prensa: Nintendo y Silicon Graphics planean realizar una máquina de entretenimiento interactiva de 64 bits con efecto de realidad tridimensional que podrá transportar a los jugadores en tiempo real a verdaderos mundos 3D..."
Como este mes estamos en el "bautizo" de la criatura nos ponemos positivos, dejamos a un lado que han pasado casi 4 años desde que se hizo aquella afirmación, y leyendo el reportaje completo comprobamos que todas la promesas que hizo Nintendo en relación al, por aquel entonces llamado Project Reality, se han cumplido, algunas de ellas con creces.
En aquel reportaje se decía, por ejemplo, que la futura máquina sería capaz de mandar 100 millones de instrucciones por segundo, N64 envía 500 millones; que la velocidad del procesador sería de 100 MHz, N64 lo hace a 93 MHz (casi); que tendría una paleta de 16,7 millones de colores, N64 tiene una paleta de 21,3 millones; que el sonido tendría calidad CD, los cartuchos permiten una calidad superior al CD; y lo más interesante de todo, se decía que iba a costar 250$, y en EEUU se lanzó a 199$.
Por todo esto podemos decir que nos ha molado mucho tirar de archivo y comprobar que, quitando el incumplimiento de las fechas, N64 es una máquina incluso superior a lo que Nintendo prometió.

NI FU NI FA

Los rumores sobre nuevas consolas.

No os dejéis liar por los rumores de futuras máquinas súper potentes, ni os impresionéis porque oigáis que se está trabajando ya en una nueva consola de 128 y pico bits. Podéis tenerlo claro: no habrá nuevas consolas en, por lo menos, tres o cuatro años. Aunque sólo sea por una cuestión de rentabilizar las enormes inversiones que han realizado Sony, Sega y Nintendo y por amortizar los gastos que les está suponiendo a las compañías de software programar para los soportes ya existentes.
Para bien o para mal, vamos a tener que conformarnos con lo que hay, que no es poco. Nintendo 64 ha cerrado el ciclo de las consolas de Nueva Generación. Lo que ya está en la calle es la oferta que va a haber por muchos años. Que la disfrutéis con salud.

NO MOLA

Que os quejéis de la publicidad.

Algunas veces nos han llegado cartas a este apartado en las que nos decís que no os mola que llevemos tantas páginas de publicidad. Pero, chicos ¿en qué mundo vivís? Para empezar no llevamos "tanta" publicidad -en este número, por ejemplo, no llega ni al 15% de la revista-, y para seguir, y en contra de lo que muchos creéis, la publicidad no sólo no quita espacio al contenido, sino que permite que llevemos más páginas. De hecho, si nos apuráis, podemos decir que la publicidad -los ingresos que se producen por la publicidad, para ser exactos-, es la que hace posible que exista esta revista.
Pero no creáis que esto nos ocurre sólo a nosotros. Esto le pasa a cualquier revista de cualquier tema, a cualquier periódico, a cualquier programa de televisión, a cualquier equipo de fútbol... la publicidad, es decir, que haya marcas interesadas en pagar por aparecer en un determinado medio, -ya sea Hobby Consolas o la camiseta del Real Madrid-, es la que hace posible que no tengáis que pagar 2.000 pesetas por una revista o que podáis ver a cada domingo a Mijatovik en el Bernabéu. Es más, os diremos que el hecho de que exista una publicidad plural, es decir, de varias marcas, garantiza la objetividad y la neutralidad de un medio de información. Resumiendo, que cuando veáis una página de publicidad debéis alegraros y no cabrearos, puesto que con ella salís todos ganando.

SENSOR

• **El regalo por suscribirse.**
Sí. Y, además del pad, los que estáis suscritos estáis recibiendo gratis los vídeos de "Dragon Ball"...

• **La cantidad de páginas que tiene la revista, aunque haya quien diga lo contrario.**
Cantidad y calidad, aunque esté mal que lo digamos nosotros.

• **La guía de «Tomb Raider»: de gran ayuda, sí señor.**
Y eso que Lara sólo está dando unas ligeras pistas...

• **Que Hobby Consolas haya sido votada la mejor Revista del año, ¡enhorabuena!**
Gracias. Seguiremos currando para repetir el próximo año.

• **La entrevista a Shigeru Miyamoto.**
Siempre se puede aprender algo de un genio de su categoría.

• **El poster de «Tomb Raider», aunque Lara hubiera estado mejor sin ropa.**
No creas, a lo mejor todo es postizo.

• **Que el mejor director del mundo esté en Hobby Consolas.**
¡No, te hemos dicho una y mil veces que no te vamos a regalar nada!

• **La lucha de Sony contra la piratería aunque algunos usuarios lo vean fatal.**
La piratería es un delito.

• **Los anuncios de juegos de PlayStation como «Tekken 2» y «Crash Bandicoot».**
Sobre gustos...

• **Las secciones en las que participamos todos, ¿Por qué no hacéis un Club?**
Sí hombre, y nos vamos todos juntos a merendar todas las tardes...

• **Mi padre, se vicia más que yo...**
Así no te da guerra. Le enchufas a la consola y tú, ¡ala, a ver el fútbol!

• **La competencia entre las consolas: sale cada juegazo...**
Pues agárrate y verás...

• **Que Nintendo haya mantenido su promesa en el precio de N64.**
Casi les pasa lo que a aquel pastor que mentía:"Que viene el lobooo..." y, cuando vino de verdad, nadie le creyó.

• **Los muchos juegos que salen sin que se note el mínimo esfuerzo por parte de los programadores.**
Lo malo es que a ti te cuesta el mismo esfuerzo pagar un juego bueno que uno malo.

• **La unión Sega-Bandai: ¿afectará a la publicidad de las camisetas del Athlético de Madrid?**
Pues todavía no está confirmado, pero se rumorea que Jesús Gil va a tener que aparecer siempre en público disfrazado de Sonic...

• **Ese rollo de PlayStation 2 o PlayStation 64: bastante lío tengo ya con las actuales.**
Y así seguirá siendo por los siglos de los siglos.

• **La Game Boy Pocket.**
Tú mismo, con tu mecanismo. Pero a nosotros nos parece una consola enorme, a pesar de su reducido tamaño. (¡Qué juego de palabras más inteligente.., fisno... currao...)

• **La sección "Hobby Classics".**
No lo olvides: dentro de un tiempo en esas páginas acabaran saliendo juegos para PlayStation, Saturn, N64...

• **La recreativas de Nintendo: lo suyo son las setitas.**
¿A la plancha o en revuelto...?. En cuanto a las "REcreativas", lo dejaremos en "creativas" a secas.

• **Aquellos que intentan vender su vieja consola.**
Si así consiguen comprar una nueva...

• **Que Japón quede tan lejos.**
A los que viven en Kioto les pilla muy cerca... Bromas aparte, Japón está muy lejos, pero en el tema de los videojuegos lo está aún más (aunque, a partir de este mes, no tanto).

• **Tanta chorrada de circuitos en sentido contrario, ¿tanto cuesta poner diez o más circuitos?**
Pues, ahora que lo dices, sí que debe costar, sí.

• **«Dark Savior» sin traducir.**
Tranquilo, ahora mismo te lo traducimos, mira: El Salvador Oscuro.

• **Que descuidéis tanto a las 16 bits aunque saquen buenos juegos.**
Una vez descuidamos una Super Nintendo y nos la robaron.

• **Que los juegos de Nintendo 64 no sean tan espectaculares como algunos pensábamos.**
La imaginación no tiene límites... las consolas sí.

• **La diferencia de precios que puede haber de una tienda a otra.**
Busca, compara... y no compres en la más cara. (Y sin haberlo deseado, nos ha salido un pareado).

• **Que en el lanzamiento de N64 no haya un juego de fútbol disponible desde el principio.**
Pero el mes próximo va a haber dos auténticos "craks".

• **Que consolas como 3DO, 32X, etc... hayan fracasado por culpa de sus propios creadores.**
Tema para una redacción: ¿Tiene algún sentido crear para destruir?

• **Que Sega no programe para Game Gear.**
Lo podéis incluir en la misma redacción.

• **Lo poco que duran las imágenes de los juegos en los anuncios de la tele.**
Es que los anuncios no los regalan, majo, que os creéis que todo el monte es orégano.

• **«Dragon Ball» de Saturn, tanto rollo y luego... bazofia pura.**
Vemos que te ha encantado...

• **Que haya colegas que siempre se quejan de todo.**
Sí, hijo, sí, dínoslo a nosotros...

SUBEN

- **Mario** que regresa a España con un juego impresionante.

- **Sega y Bandai:** quienes con su fusión se convierten en una de las más potentes compañías de entretenimiento del mundo.

- **Las aventuras y juegos de rol:** cada día más, cada día mejores.

- **Konami,** que se ha quedado con la distribución de los productos de Codemasters.

- **Psygnosis:** que nos tiene preparada una nueva remesa de juegos alucinantes para PlayStation.

BAJAN

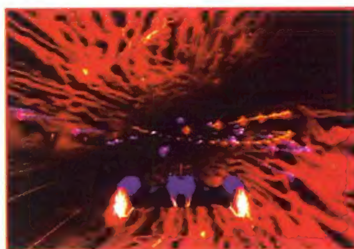
- **Las aventuras sin traducir:** esperamos que algún día podamos dejar de tener que poner lo mismo en este apartado.

- **Acclaim:** por haber roto sus relaciones con Arcadia, una de las distribuidoras de videojuegos españolas más competentes.

- **Sonic:** porque Sega no le ha proporcionado un estreno en saturn a la altura de lo que se merece.

COLABORADORES:
Manuel Calle Ramos (Málaga), Alberto Muriel (Cádiz), Miguel Angel Romero Peral (Málaga), Manuel Linares Pozo (Castellón), Gogeta (Granada), Camy Grijander (Barcelona), José Benítez Amadeo (Córdoba), Juan Carlos Martínez (Granada), Alfredo García (Logroño), Miguel Angel Romero (Málaga), Jordi Guaita Portilla (Valencia).

Electronic Arts busca pilotos de combate
MUY PRONTO «DARKLIGHT CONFLICT» EN PLAYSTATION



Electronic Arts se encargará de acercarnos «Darklight Conflict» para PlayStation en el mes de abril. Bajo este curiosos título se esconde un simulador de combate espacial que ha contado con una etapa de desarrollo cercana a los 18 meses. Durante este tiempo se le ha dotado de unos gráficos de base poligonal con una generación muy suave a la vez que se ha cuidado al máximo la tensión ambiental para obligar al jugador a meterse en su papel de salvador del universo. Varias vistas, entre las que destaca una subjetiva, se encargarán de mostrar todos los detalles de una lucha espacial que promete convertirse en un duro rival para el exitoso «Wing Commander».

Konami, a punta de pistola
"HYPER BLASTER" YA DISPARA EN PLAYSTATION



Konami ha puesto a la venta una nueva pistola compatible con todos los juegos de disparo existentes en PlayStation. Con un precio que rondará las 5.000 pesetas, la "Hyper Blaster" hará gala de una precisión y ligereza nunca vistas en el mundillo a la vez que contará con un diseño agresivo y ergonómico. El color definitivo es muy posible que no sea el que se observa en la imagen, que es el modelo japonés, pero el resto de características se mantendrán idénticas.

La "Línea Platinum" te acerca lo mejor de PlayStation al mejor precio
COLECCIONA LAS MEJORES JOYAS PARA TU CONSOLA

A partir del 7 de Marzo, Sony comercializará una nueva línea de software bajo el nombre de "PlayStation Platinum". Se trata de una reedición de grandes éxitos que inicialmente contará con seis importantes títulos: «Ridge Racer», «Battle Arena Toshinden», «Tekken», «Air Combat», «WipeOut» y «Destruction Derby» Los juegos lucirán una caja especial y, lo que es más importante, un precio irresistible. Por sólo 3.990 pts podréis disfrutar de los clásicos imprescindibles para PlayStation.
Una idea realmente excelente.



PlayStation entra en la melé con «Jonah Lomu Rugby»
CODEMASTERS TE LANZA UN BALÓN OVALADO





Los chicos de Codemasters, ingleses ellos, estaban un poquito hartos de ver tanto juego de fútbol americano por estos lares y han pensado que ya que vamos a jugar con un balón ovalado que mejor que hacerlo con uno de rugby europeo. Dicho y hecho. «Jonah Lomu Rugby» vendrá a convertirse dentro de muy poco en el primer juego para PlayStation que tiene a este deporte por protagonista y por lo que se cuenta no le va a dejar en mal lugar. Podéis empezar juzgando vosotros mismos la calidad de los gráficos en las imágenes que acompañan esta noticia, pero para ayudaros os diremos que se han utilizado en su creación las últimas técnicas en captura de imagen en movimiento. Además este juego contará con 30 selecciones nacionales con las que podremos disputar desde partidos amistosos hasta el prestigioso torneo 5 naciones pasando repetir importantes encuentros de la historia del rugby.

Los marcianos se instalan en los 32 Bits de Sony
EN ABRIL VIVIREMOS «THE RAVEN PROJECT»

En una tierra invadida por una raza alienígena existe un grupo de hombres que se resiste a ser esclavizado. Estos luchadores de la paz serán los protagonistas de un arcade de acción con algunas gotas de simulación que Cryo nos traerá por mediación de Konami entre los meses de abril y mayo. Su nombre: «The Raven Project». Su propuesta: pilotar robots y naves espaciales de combate y su misión entretener a los poseedores de una PlayStation. ¿Cómo lo va a conseguir? pues a base de proporcionar unos gráficos poligonales de calidad, escenas digitalizadas de video, elementos prerenderizados, un movimiento muy suave, una jugabilidad altísima y un trenzado argumento.









«Little Big Adventures», pronto en PSX
LA AVENTURA DEFINITIVA DE ADELINE SOFTWARE

Los que sigáis más o menos de cerca el mundo del PC habréis oído hablar de una aventura original, simpática y traducida en la que se narra la historia de un planeta tiranizado llamado Twinsun. Sabréis además que el juego que se llama «Little Big Adventures», que es responsabilidad de Adeline Software creadores de «Time Commando» y «Alone in The Dark», y que fue uno de los bombazos del año. Pues bien, preparaos todos los usuarios de PSX por que el juego no tardará mucho en aterrizar en España y promete diversión para horas y horas y un nuevo estilo de aventura a caballo entre las aventuras gráficas y los juegos de rol. Lo distribuirá Electronic Arts y puede ser uno de los títulos más potentes para esta primavera.

Original Premio Game 40
EL MARCIANITO DE ORO

Así de original es el trofeo que nos entregaron en el programa de radio "Game 40" por ser, según sus oyentes, la mejor revista de videojuegos del momento. Como veis la figura recuerda a los marcianos del clásico «Space Invanders» y nos encanta. ¡¡Muchas gracias a todos!!

La nueva maravilla de Psygnosis
«TENKA» SE ABRE PASO A SANGRE Y FUEGO

Psygnosis sigue produciendo grandes títulos para PlayStation y, lo que es más importante, sin limitarse a un género en concreto. Tras la velocidad, la aventura y el deporte ahora le toca el turno al shoot'em up subjetivo elevado a su máxima expresión. Hablamos de «Tenka», un juego que nos hará olvidar cualquier sucedáneo «Doom» en cuanto nos sumerjamos en sus espectaculares gráficos tridimensionales, ataquemos a sus poligonales enemigos y descubramos la enorme cantidad de acciones que podremos realizar a parte de correr y disparar. Será en abril cuando nos enfrentaremos a sus cinco gigantescas fases plagadas de acertijos, puzzles y trampas. Un poco de paciencia.



Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

Welcome | What's New? | What's Cool? | Questions | Net Search | Net Directory

Internet online

Un nuevo gigante en los videojuegos: GamesWorks.

La súper compañía creada el pasado mes de Diciembre por Sega, DreamWorks SKG (Las iniciales de Spielberg, Kratzenberg y Geffen) y MCA, dará su primer fruto el próximo 15 de Marzo en Seattle. Allí inaugurarán un gigantesco centro en el que tendrán cabida juegos arcade, estaciones computerizadas, Internet y el ultimísimo software. La inauguración de este complejo será retransmitida en directo por la famosa cadena de televisión MTV. Se trata del primer centro que esta sociedad instalará en el planeta, ya que tienen previsto crear hasta 100 más antes del 2002. Los próximos lugares serán Las Vegas, Nevada y California. Por cierto, en este primer complejo se podrá disfrutar de un sensacional juego de disparo creado por el propio Spielberg.

Acclaim se une al mejor baloncesto.

Durante la pasada celebración del All Star de la NBA, que tuvo lugar el fin de semana del 6 al 9 de Febrero, Acclaim estuvo presente como uno de los sponsors oficiales del evento. Lógicamente, su objetivo fue promocionar la nueva secuela de una de sus sagas más exitosas, «NBA Jam Extreme». No hay duda de que no pudo elegir mejor acontecimiento, ya que en este partido de la estrellas se dieron cita jugadores como Jordan, O´Neal, Pippen, Hill, etc. Una auténtica fiesta del baloncesto.

Récord de «Final Fantasy VII».

Tal ha sido la expectación que ha creado el juego de Square «Final Fantasy VII», que su lanzamiento ha conseguido batir un récord en Japón. En tan sólo tres días, desde su puesta a la venta el 31 de Enero hasta el 2 de Febrero, se vendieron 2.04 millones de unidades del juego sólo en Japón. El anterior Récord de "tres días" estaba en 1 millón de unidades. «Final Fantasy VII» es un revolucionario juego de rol que la compañía Square ha realizado para PlayStation.

Capcom pone a sus luchadores a pensar
«PUZZLE FIGHTER II» MUY PRONTO EN 32 BITS

Los personajes de «Street Fighter II» se han cansado de recibir golpes y se han pasado a un juego tipo puzzle cuyo desarrollo mezcla conceptos de «Columns» y «Tetris Blast». Si , no pongáis esa cara, nos referimos a eso de unir piezas del mismo color y volarlas de la pantalla con otras que hacen de detonadores. Seguro que os resulta familiar por lo que no os vamos a recordar la enorme jugabilidad del género y su alto nivel de adicción. Nos vamos a quedar con un detalle curioso. Se trata de una opción que permite ir consiguiendo mejoras para el juego (nuevas melodías, piezas, etc.) a medida que se las quitemos a los adversarios en singular enfrentamiento. Si no os queréis perder a Chun Li juntando piececitas no perdáis la onda. Os mantendremos informados.







Los "Mejores del 96", el mes que viene: *No creáis que nos hemos olvidado de ellos. Ante la avalancha de cartas que llegan y siguen llegando a nuestra redacción esperaremos al número siguiente para daros completa y detallada información sobre los que han sido los elegidos como Mejores del 96.*

Sega y Bandai se fusionan: *Está previsto que la fusión entre Sega y Bandai se lleve a cabo el 1 de octubre de 1997 creando Sega Bandai, Ltd, compañía líder en el sector del entretenimiento mundial. La nueva compañía cubrirá áreas tan amplias como es desarrollo, producción, venta y exportación de consolas de videojuegos, videojuegos domésticos, software de juegos, máquinas de ocio y recreativas, karaokes de telecomunicaciones, ropa y juguetes infantiles, centros de ocio, parques de atracciones, merchandising, negocio musical y cinematográfico. Las ventas de la nueva compañía superarán los 600.000 millones de yens.*

Mundo Disco se hace dibujo animado: *Aproximadamente desde el día 4 de abril los televidentes ingleses podrán disfrutar en el Canal 4 de una versión en dibujo animado de la excelente serie de aventuras gráficas de Psygnosis «Mundo Disco».*

Saturn se acerca a la acción total: *Sega Europa ha llegado a un acuerdo con GT Interactive para distribuir los juegos que ID Software programe para su 32 bits. El primero será «Quake» que recibirá notables mejoras técnicas con respecto a la aclamada versión PC. A éste le seguirán «Duke Nukem» y «Oddworld».*

Namco se afianza en Europa: *Sony Europa ha llegado a un acuerdo estratégico de distribución con Namco por el cual la compañía europea se encargará de distribuir sin intermediarios los próximos nueve juegos de Namco en los mercados con norma PAL. Entre los títulos beneficiados en el acuerdo se cuentan «Time Crisis», «Tekken 3» y «Point Blank».*

Acclaim cambia de distribuidora: *Acclaim, que hasta el momento ha contado con Arcadia para la distribución de sus productos en España, ha llegado a un acuerdo con la empresa New Software Center para llevar a cabo estas funciones. New Software Center se encarga, entre otras, de la distribución de los juegos de GT Interactive.*

«Crypt Killer» llega a Saturn y PlayStation
APUNTEN, DISPAREN, FUEGO

Konami va a poner muy pronto al alcance de Saturn y PlayStation una conversión de su éxito arcade «Crypt Killer». Como ya sabréis el juego nos permite viajar por seis mundo fantásticos habitados por demonios, momias y vampiros que deberemos hacer saltar en sangrientos pedazos gracias a nuestra puntería como pistoleros. Gráficamente dejará de lado la esencia poligonal de los 32 bits para mostrarnos un entorno gráfico a base de tétricos pixels. Como ya podéis imaginar, «Crypt Killer» se beneficiará de las ventajas de las pistolas que hay en el mercado, a saber, la de Sega, la Predator de EA y la Hyper Blaster de la propia Konami.







El Salón del Videojuego de Bandaluz: un éxito
«TOMB RAIDER»: UN ASIDUO GANADOR

El primer Salón del Videojuego organizado por Bandaluz en el Círculo de Bellas Artes resultó una gran éxito de asistencia de público. Un público que además de disfrutar de las exposiciones, charlas y videojuegos expuestos votó al, para ellos, mejor juego del año. El resultado de la votación no ha resultado demasiado sorprendente y el galardón recayó, una vez más, sobre el aclamado «Tomb Raider» de Core. El precioso trofeo (diseñado para la ocasión por el artista José Luis Balagueró) fue recogido por representantes de Proeinsa y Sega distribuidores de las versiones PC, PlayStation y Saturn respectivamente. Que sea enhorabuena y que el año que viene podamos dar noticia de el segundo Salón Bandaluz.





Representantes de Proeinsa (foto izquierda) y de Sega (derecha) recogieron el precioso trofeo que les acreditaba como distribuidores del mejor juego del año en todos los formatos CD.

Robustos, fiable: de Namco
ARCADE STICK PARA TU PLAYSTATION

Sony distribuirá en breve en nuestro país (precio sin confirmar) este robusto joystick fabricado por Namco y especialmente pensado para los arcades de lucha. Grande y pesado, el Arcade Stick se presenta con un palo de suave manejo e inmejorable respuesta acompañado por grandes botones que se corresponden a los del pad tradicional y que nos trasladarán a los salones arcades a la primera partida.



pensarás
siempre
en



Off The Record

"Los usuarios de PLayStation en España serán en Marzo más de 140.000, y a finales de Marzo del 98 esa cifra se habrá triplicado."
James Armstrong, Consejero Delegado de SCE en España en declaraciones a la prensa.

"Lamentablemente la oferta de salida de N64 es demasiado pobre en juegos y está en entredicho el desarrollo financiero que pueda suponer haber acudido al cartucho como recurso"
Jose Angel Sanchez, Director General de Sega España, en entrevista concedida a HC.

LA QUINTA COLUMNA

Japón sigue a años luz de nosotros

La verdad es que a veces nos quejamos sin un mínimo de reflexión. Acabo de enterarme que un juego, «Final Fantasy VII» para PlayStation, ha batido en Japón el record de ventas en los primeros tres días de lanzamiento, con una cifra que supera ligeramente los 2 millones de unidades. ¡¡2 millones de CD´s en 36 horas!! Y eso superando las anteriores marcas que rondaban sin muchos esfuerzos el millón de unidades. Tantos ceros casi consiguen marearme.

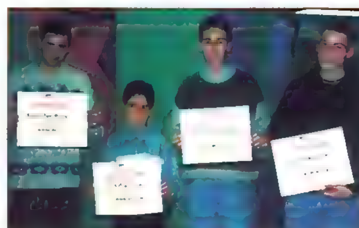
Para que os hagáis una idea, el juego que mayor éxito de ventas alcanzó en nuestro país rondó las 100.000 unidades (contando un largo período de tiempo), una cifra muy respetable, pero que resulta ridícula comparada con las que se manejan en Japón. Sólo el hecho de que se registren records por los primeros tres días de ventas ya lo dice todo.

No nos podemos extrañar entonces de que aquí nos lleguen las consolas con meses de retraso y haya juegos que no aparezcan nunca. Los japoneses apenas deben reparar en un país que "sólo" cuenta sus ventas por miles de unidades. No es cuestión de minimizar nuestro mercado, simplemente de asimilar que nos encontramos a años luz de los japoneses en esto de los videojuegos.

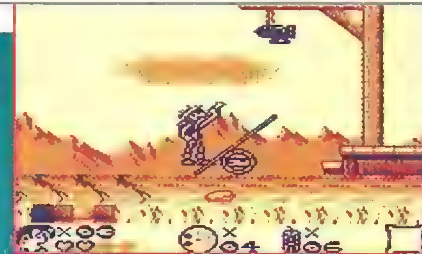
Manuel del Campo

Nintendo premia a los "Jugadores de verdad"

Cuatro N64 ya tienen dueño español



El "Desafío Total" lanzado por Nintendo para batir las marcas de los chicos de su Club ha sido todo un éxito. Muchos superabais las marcas fijadas en «Winter Gold» (SN), «Tetris Attack» (SN y GB) y «Galaga» (GB) pero sólo los mejores pudieron estar el día 25 de enero en la sede de Nintendo luchando por esas N64 que había en juego. Al final Antonio Mora, Oliver Gallego, José M. Rodríguez y Héctor Bombín lo hicieron tan bien (nos ganaron hasta a nosotros) que se llevaron el premio hasta sus casitas junto a un diploma acreditativo. Al margen del premio, la tarde se convirtió en una agradable reunión de jugones, familiares y organizadores donde no faltaron ni las bromas ni las partidas de revancha.



GB conquista el Oeste

En mayo «Lucky Luke» portátil

Lucky Luke tendrá en mayo aventuras portátiles según Nintendo España que es quien se va a encargar de distribuir esta maravilla programada por Infogrames. Este vaquero vacilón nos traerá unos cuantos tiros indiscriminados, cientos de enemigos enrabietados, plataformas y un montón de diversión condensada en 2 megas que han dado incluso para salpicarlo todo con el sentido del humor de la casa. Vamos, que las 12 fases del juego se nos van a hacer cortísimas de tanto como vamos a disfrutar con ellas.

Nintendo a todo gas con «Wave Race 64»

Carreras pasadas por agua para Abril



El cuarto juego para la N64 ya tiene nombre: «Wave Race 64». Con él debuta el apasionante género de la velocidad en la máquina más potente del mercado y lo va a hacer por su lado más divertido, tomando como protagonistas a las motos de agua. Con estos veloces cacharros y amparados por un alucinante entorno gráfico donde se notará la mano del señor Miyamoto, vamos a poder participar en unas vertiginosas carreras donde se premiará tanto el llegar primero como el realizar tantas acrobacias como podamos. El número de circuitos será muy amplio para que se aburra nadie y además existirá un modo dos jugadores a pantalla partida para los jugones con amigos. Como veis la propuesta es tan atractiva e interesante que aguantar hasta finales del mes de abril se va a hacer una espera interminable. Paciencia compañeros.

Llegará en Junio, es de Infogrames y revolucionará la velocidad

«V-Rally»: sin límites





El apasionante mundo del Rally vuelve a las consolas con la intención de hacernos olvidar cualquier otro juego de velocidad que hayamos probado antes. La culpa la tiene Infogrames y su «V-Rally Championship 97», un CD para PlayStation que intentará transmitirnos las sensaciones del auténtico y genuino mundial de Rallies. Para ello nos ofrecerá la posibilidad de jugar con ocho coches oficiales como el Subaru Impreza, el Ford Escort o el Nissan Sunny GTI que correrán en 45 circuitos con los trazados de rallies como el del RAC, Monte Carlo o Corsica. Los programadores han buscado recrear las distintas respuestas de los vehículos ante el estado de las pistas y su naturaleza. De este modo la nieve, la tierra o el asfalto nos obligarán un tipo de conducción diferente a la vez que si llueve o es de noche tendremos que afinar aún más los instintos. Por lo que parece el juego tiene intención de romper moldes. Virtudes no le faltan y aunque todavía habrá que esperar un poquito, os prometemos manteneros al tanto.

PlayStation™
PLATINUM

LOS GRANDES EXITOS
DE PLAYSTATION QUE NO PODRÁS QUITARTE DE LA CABEZA

No podrás dejar de pensar en ellos. En su potencia... en su realismo... en sus retos... y en tu ansia de victoria. Porque sabrás que cuando ganes estarás ganando a los mejores juegos clásicos del mercado. Son los que exigen toda tu concentración, todo tu esfuerzo y que, además, te obligan a demostrar todo lo que vales segundo a segundo. Juegos como **"Ridge Racer"**, **"Tekken"**, **"Battle Arena Toshinden"**, **"Air Combat"**, **"Destruction Derby"** y **"Wipe Out"** a un precio increíble. Por sólo 3.990 ptas. (P.V.P. estimado). Los primeros seis juegos de la mejor colección... PlayStation Platinum. Intenta quitártelos de la cabeza.













* Estos seis títulos se venden por separado.



TODO EL PODER EN TUS MANOS



Por fin se terminó la espera...

Nintendo 64

HACIA UNA NUEVA DIMENSIÓN

Tras innumerables retrasos, el lanzamiento de N64 en España es ya una realidad. A partir del día 10 de marzo la nueva consola de Nintendo nos abrirá las puertas a juegos tan geniales como «Mario 64», «PilotWings» o «Shadows of the Empire», juegos que han puesto ya de manifiesto el enorme potencial de una máquina que ha sido creada con un único objetivo: SORPRENDER.

¿Qué día es hoy? ¿10 de marzo? Pues si tienes ahorradas 34.900 pelas, ya puedes correr a la tienda más cercana y hacerte con la nueva y flamante máquina de Nintendo.

Si lo haces, al abrir la caja te encontrarás con una consola pequeña y ligera, con un pad de control bastante grande si lo comparas con la máquina, con una recia fuente de alimentación y con el inevitable euroconector.

No, no mires más porque no hay ningún juego. Al mismo tiempo que la consola han salido a la venta tres títulos: «Super Mario64», «PilotWings64» y «Star Wars: Shadows of the Empire», pero ninguno en un "pack". El primer juego -que te lo vas a comprar, seguro-, te costará 9.990 pesetas y los otros dos -tú verás- 10.490 de nada.

Tampoco habrá de momento muchos periféricos para elegir, aunque lo más normal es que después de este desembolso inicial no se te haya quedado el bolsillo así como para muchos excesos... Pero bueno, por si has cogido una de 12 te diremos que hay un pad adicional que vale 4.990 pts, una tarjeta de memoria Controller Pack Memory que cuesta lo mismo y un cable de antena por el que los desafortunados que no tengan una tele con euroconector tendrán que pagar 2.990 pesetillas.

Por si te estás haciendo el remolón te diremos que la factoría de Kyoto ha sido incapaz de cubrir toda la demanda de Japón, USA y Europa, por lo que tan sólo han llegado a España 16.000 consolas. Eso sí, con la promesa de que en abril habrá una nueva remesa y que para el mes de junio dispondremos de un total de 25.000 máquinas. Vamos, que si eres de los que llevan meses esperando para jugar con el genial «Mario64» ya puedes darte prisita...



LAS CIFRAS DE N64

- Desde el 23 de junio al 31 de diciembre se vendieron en Japón 1.850.000 N64.
- Del 29 de septiembre al 31 de diciembre en USA se vendieron 2.140.000 consolas.
- Nintendo 64 fuel el juguete más vendido en EEUU durante la pasada campaña navideña.
- La capacidad de fabricación de Nintendo es de 700.000 unidades al mes, lo que significa que se podrán producir más de 2 millones de máquinas en los primeros tres meses del 97, con lo que en marzo del 97 se habrán producido seis millones de consolas.
- «Super Mario 64» es el juego más vendido en Japón a razón de un cartucho por cada máquina.
- «Mario Kart 64» vendió 1,4 millones de copias en el breve período de tiempo que va desde el 14 al 31 de diciembre.
- En el mercado español se preveen unas ventas de 120.000 unidades del 10 de marzo de 1997 a marzo de 1998.
- La línea Nintendo 64 representará para Nintendo España, ella solita, una facturación de 5.200 millones de pts. durante un año.

La entrada para los cartuchos: Está situada en la parte superior de la máquina y viene acompañada por una serie de ranuras de refrigeración. Aquí también podemos ver un pequeño puerto de expansión oculto bajo una tapa que tiene un pequeño módulo en su interior.





Cuatro entradas para pads: Uno de los aspectos más innovadores de la consola es la incorporación de cuatro puertos para pad de control, lo que permite la participación de cuatro jugadores simultáneos sin necesidad de adaptadores. Estas conexiones se encuentran bajo los botones de Power y Reset.



Un puerto de expansión: En la parte inferior de la consola podréis encontrar una ranura de expansión que servirá para adaptar el tan traído y llevado 64 DD

Fuente de alimentación: Saturn y PlayStation llevan la fuente de alimentación dentro de la carcasa de la consola. Las 16 bits la llevaban independiente. Nintendo 64 tendrá un híbrido entre los dos sistemas. La fuente será independiente pero habrá que encajarla en la parte posterior de la consola, en un hueco a tal efecto, junto a las tomas de antena y euroconector.





Mando de control: Junto a la tradicional cruceta digital encontraremos un joystick analógico mucho más versátil. Además hay dos botones de acción directa, cuatro amarillos o de movimiento, dos superiores y un gatillo en la parte inferior. Todos los botones son configurables y su utilidad dependerá del juego. El mando es muy grande comparado con la consola, pero fácil de agarrar y muy cómodo.

DATOS FRÍOS...

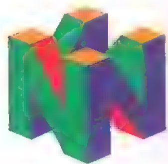
- **Dimensiones:** 26 cm. x 19 cm. x 7,3 cm.
- **Peso:** 686 grs.
- **CPU:**
  64 bit RISC CPU
  Velocidad de reloj: 93.75 MHz.
- **Memoria:**
  RAMBUS D-RAM 36 MBit
  Velocidad máxima de transmisión: 4,500 MBit/segundo.
- **Co-procesador (RCP):**
  SP (procesador de gráficos y sonido)
  DP (Procesador para dibujo de pixel)
  Velocidad de reloj: 62,5 MHz.
  500.000.000 operaciones/segundo
- **Resolución:** de 256 x 224 a 640 x 480 puntos.
- **Color:** 32 bits RGBA
- **Funciones gráficas de proceso:**
  Z Buffer
  Anti-aliasing
  Realistic Texture Mapping:
  Tri-linear mip-map interpolation.
  Envirorment mapping.
  Perspective correction.
- **Audio:**
  Stereo 16 bit.
  ADPCM Compresión
  Número de canales: de 16 a 24.
  Frecuencia de sampleo: 48 KHz (en un CD es de 44 KHz)

...JUEGOS CALIENTES

Ya disponibles:
«Super Mario 64» (Nintendo)
«Star Wars: Shadows of the Empire» (Nintendo)
y «PilotWings 64» (Nintendo).

En menos de dos meses:
«Wave Racer 64» (Nintendo)
«Turok» (Acclaim)
«FIFA 64» (Electronic Arts)
«J-League Perfect Striker» (Konami)
«Killer Instinct Gold» (Nintendo)
y «Super Mario Kart 64».

De aquí a Navidades:
«Mortal Kombat Trilogy» (Midway), «Starfox 64» (Nintendo), «Bomberman 64»(Hudson Soft), «Zelda 64» (Nintendo), Castlevania 64» (Konami), «Cruis'n USA» (Rare), «Yoshi's Island 64» (Nintendo), «Super Mario RPG 2» (Nintendo), «Donkey Kong Country 64» (Rare), «Ghouls'n'Ghost 64» (Capcom), «Hexen» (GTI), «Doom 64» (Midway), «Golden Eye» (Rare), «F-Zero 64» (Nintendo), «Duke Nukem 3D» (GTI), «Mission Imposible» (Ocean) ,«NBA Hang Time» (Midway), «Alien Trilogy» (Acclaim) y así hasta un total de 40 juegos.



ASÍ VEN EL LANZ



Luciano tiene 33 años y es Ingeniero de Caminos. En 1994 entró en Nintendo España como Director Financiero, puesto que ocupó hasta que en 1996 fue nombrado Director General.

Luciano Pereña, Director General de Nintendo España.

"Nintendo 64 ofrece el doble de potencia y el triple de velocidad que cualquier máquina de 32 bits"

¿Cuáles son las expectativas de ventas de N64 para este año y para el próximo?

Nintendo España cierra su ejercicio económico el 31 de marzo, coincidiendo con la fecha habitual de cierre de las empresas japonesas. En el período de 13 meses, desde el lanzamiento de Nintendo 64 en marzo de este año hasta el 31 de marzo de 1998, tenemos intención de vender 120.000 máquinas.

A día de hoy no es posible hacer ninguna previsión fiable de ventas para el siguiente año.

¿Cómo crees que va a influir en estas ventas los sucesivos retrasos que ha ido sufriendo el lanzamiento de N64 a Europa?

¿Y en la propia imagen de Nintendo?

Dentro de nuestro sector Nintendo España es la empresa que más invierte en servicio al consumidor. Esta política que hemos mantenido desde el establecimiento de Nintendo en el mercado español, debe atenuar cualquier posible pérdida de ventas.

¿Va Nintendo 64 dirigida a un público distinto al de sus rivales, Saturn y PlayStation?

Tanto Saturn como PlayStation van dirigidas a un consumidor de edad superior al tradicional de Nintendo. Con Nintendo 64 nosotros también queremos cubrir dicho rango, sin descuidar el segmento clásico de usuarios de Super Nintendo y Game Boy que podríamos delimitar entre los 8 y 16 años.

¿Por qué Nintendo ha elegido a Mario como el abanderado de su nueva consola?

Porque es el único personaje capaz de vender más de 135 millones de videojuegos en el mundo. Por otro lado, Mario siempre ha sido el protagonista de los mejores videojuegos de Nintendo.

¿Por qué Nintendo ha apostado, en contra de las últimas tendencias, otra vez por el cartucho?

Porque estamos convencidos de que es la apuesta correcta. El soporte CD es adecuado para el almacenaje de datos y por lo tanto una buena opción para aplicaciones multimedia. Cuando hablamos de videojuegos, la variable crítica es la rapidez y accesibilidad en el movimiento de dichos datos. En este sentido, el cartucho es evidentemente mucho más eficaz y por lo tanto superior.

¿Crees que el precio del software para N64, superior al de los CDs para Saturn y PlayStation, va a ser un inconveniente para el éxito de N64?

Creemos que el consumidor está preparado para pagar un poco más por un juego de calidad claramente superior. No debemos olvidar que los juegos de Super Nintendo han alcanzado, en 1996, un nivel de precio de 12.990 pts., mientras que los juegos de Nintendo 64 se venderán a 9.990 pts.; lo que demuestra el esfuerzo que Nintendo está dispuesto a realizar.

¿Cuáles son las características que distinguen a N64 del resto?

Las claves del éxito de una consola en lo que se refiere a sus características técnicas son la velocidad y la potencia. Nintendo 64 ofrece el doble de potencia y el triple de velocidad que cualquiera de las máquinas de 32 bits.

¿Qué porcentaje de posibles compradores de N64 crees que serán propietarios de una Super Nintendo? ¿Qué porcentaje serán nuevos usuarios de consola?

Estimamos que un 50% de los compradores de Nintendo 64 poseerán una Super Nintendo. En el mercado español existe un parque total instalado de unos 4,5 millones de consolas. Será un éxito que un 15% de las unidades vendidas de Nintendo 64 fuesen adquiridas por usuarios que no posean una videoconsola.

¿Piensas que Sony y Sega han creado un mercado sólido de consolas de 32 bits en nuestro país?

En mi opinión Sony y Sega han creado un segmento reducido en volumen, si lo comparamos con los volúmenes generados por las configuraciones anteriores, pero con un interesante potencial de crecimiento indicativo de una clara tendencia en el consumidor hacia máquinas de tecnología a más avanzada.

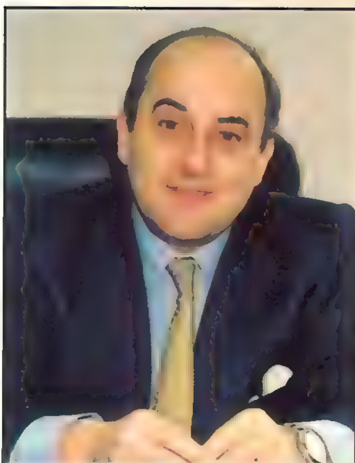
¿Cómo ve Nintendo el futuro de los videojuegos en nuestro país?

Después del boom experimentado por el sector a finales de los 80 y principios de los 90, el mercado del videojuego ha pasado por unos años difíciles que nos han exigido a todos una serie de ajustes importantes. Esta experiencia ha sido decisiva a la hora de plantearnos el valor de este mercado y su potencial real. Sobre esta hipótesis, contemplamos el futuro del los videojuegos con un claro optimismo.

AMIENTO DE N64...

James Armstrong, Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment España

"PlayStation ha destacado como la consola de tecnología CD más avanzada, recibiendo el mayor apoyo por parte de los programadores"



James Armstrong, es el Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment España y el Director General de Columbia Tristar Vídeo.

"PlayStation ha conseguido tal aceptación en el mercado español, que nos ha llevado incluso a una situación de rotura de stock, es decir, hemos agotado estas Navidades"

"Estamos por encima de las 120.000 unidades vendidas y esperamos llegar a las 150.000 a final de marzo del 97".

"Para el próximo año esperamos unas ventas cercanas a las 300.000 unidades de consolas"

"Los usuarios deben saber que juegos tan fabulosos como «Jurassic Park, Lost World» (lanzamiento en septiembre) se podrá desarrollar exclusivamente en CD y nunca para N64. Esto también es cierto para «F-1», «Die Hard Trilogy», «Tomb Raider» y muchos éxitos más. El sorprendente poder de los gráficos, el sonido estéreo, la jugabilidad y la capacidad de memoria CD de PlayStation, la convierten en la consola de las nuevas generaciones. Además, cierto es que hablar de formato CD es hablar del FUTURO del software de entretenimiento"

"Desde el lanzamiento de PlayStation hemos tratado de transmitir una imagen de seriedad y apoyo a nuestros usuarios"

"Nintendo es una compañía que merece todos nuestros respetos. Consideramos que con el lanzamiento de su nueva máquina aportará en su justa medida un nuevo impulso a la industria"

"Cuando se lance N64 en España, veremos a qué tipo de usuario se dirigen. Aunque todos los tipos de usuarios buscan en definitiva lo mismo: calidad, variedad y precio"

"Consideramos que es el usuario quien tiene y tendrá la decisión final, aunque esperamos que siga eligiendo PlayStation.

"Con la aparición de PlayStation hemos presenciado una recuperación muy positiva en el mercado. Sony Computer Entertainment trabajará en España como hasta ahora, por el futuro de PlayStation.

José Angel Sánchez, Director General de Sega España

"«Sega Rally» «Virtua Fighter 2» o «World Wide Soccer», exclusivos para Saturn, no han sido superados en sus géneros por ningún otro título"

"Estoy orgulloso del resultado obtenido con Saturn en términos de cuota de mercado porque representa un éxito en el balance entre las inversiones y las ventas cosechadas. Sega ha demostrado una mayor eficacia que sus competidores y es en estos términos que una empresa debe medir sus resultados"



José Angel tiene 29 años y es licenciado en Filosofía. Su actividad laboral en el sector de los videojuegos la inició como promotor de ventas en El Corte Inglés y, tras una meteórica carrera, con tan sólo 27 años fue nombrado en 1995 Director General de Sega España.

"Resulta muy difícil para nuestros competidores superar el potencial que nos prestan nuestros arcades: no hay otra empresa en el ocio electrónico que pueda trasladar a los consumidores una oferta más completa y exclusiva"

"Hemos vendido unas 70.000 Saturn en España, pero parece que la Campaña de Navidad no hubiera terminado para nosotros: estamos vendiendo mucho más de lo que esperábamos"

"Para este año tenemos grandes planes, innumerables sorpresas y, si todo va bien, lanzaremos «Virtua Fighter III» y «Sega Touring Car», entre otros muchos juegos exclusivos"

"Las claves de SegaSaturn se basan en tres conceptos: gama, exclusividad y rentabilidad de la inversión"

"Creo que es saludable para el sector que Nintendo salga de su caverna y empuje el interés colectivo junto con los que actualmente tiramos del carro. Lamentablemente la oferta de salida es demasiado pobre en juegos y está en entredicho el desarrollo financiero que pueda suponer el haber acudido al cartucho como recurso. Sin embargo, y a pesar de estas grandes dudas, confío en que Nintendo pueda defender una parcela razonable del mercado acorde con su significación histórica en el videojuego"

"N64 tiene toda la pinta de estar orientado a un público más infantil, lo cual me parece muy respetable. En Sega buscamos un usuario más bien joven y ofrecemos experiencias de simulación desmarcadas de los "muñequitos"".

"Los juegos son los que confieren carácter a una consola. El hardware en sí mismo no expresa casi nada".

El país de los videojuegos no se toma ni un segundo de respiro. Este mes la compañía que se ha puesto a la vanguardia en la producción ha sido Nintendo, quien está desarrollando algunos títulos increíbles que verán la luz en unas semanas, pero que los nipones están esperando ya como agua de Mayo. Otros acaban de salir hace unos días al mercado.

YOSHI'S ISLAND 64

COMPAÑIA: NINTENDO
FORMATO: N64





El dinosaurio quiere jugar

Como pudisteis leer en la entrevista que os ofrecimos el mes pasado con Miyamoto -creador de Mario y de este título-, Nintendo ha decidido que el juego que ha de protagonizar uno de sus más emblemáticos personajes, el dinosaurio Yoshi, esté realizado en 2D.

De esta forma, además de mantener intacto el espíritu de la exitosa serie, los programadores están teniendo una enorme libertad a la hora de diseñar y colorear todos los elementos del juego, algo que ya podéis apreciar en estas imágenes que ofrecemos en primicia y que, como veis, presentan una apariencia realmente brillante.

La verdad es que para ser exactos y tal y como nos adelantó Miyamoto, el juego se presenta en "2,5D", ya que aunque se desarrolla en 2 dimensiones, tanto los personajes como el resto de elementos que aparecen en pantalla presentan un aspecto tridimensional, lo cual ofrece cierta sensación de profundidad.

En cualquier caso, Yoshi volverá muy pronto dispuesto a protagonizar un plataformas ultra jugable y repleto de sorpresas que seguro encantará a los fans de la serie.







ZELDA DENSETSU 64

COMPAÑIA: NINTENDO
FORMATO: N64

El primer juego para DD64







«Zelda 64» se ha convertido en un juego tan esperado como lo fue el propio «Mario 64». Y no es para menos, pues si el fontanero bigotudo inauguró la consola, este valeroso guerrero va a hacer lo propio con el DD64, el nuevo adaptador de discos magnéticos de N64.

La jugada parece clara. Nintendo necesita un juego impresionante para demostrar la valía del DD64, un producto sobre el que la compañía japonesa ha puesto muchas expectativas ya que sigue convencida de que la unión cartuchos/DD64 es superior al CD ROM. Así pues, la elección de «Zelda» parece ideal, máxime si tenemos en cuenta que el RPG es el género más popular en Japón y que este título es el más vendido de la historia de los videojuegos nipones.

Como sabéis, detrás de este proyecto se encuentra Miyamoto, (¡quién si no!) y todo hace suponer que veremos un juego superior incluso al propio «Mario».

«Zelda» estará basado en dos premisas: jugabilidad y una realización técnica tan impresionante como innovadora.

Todo el juego se presentará en un alucinante entorno 3D y, como en «Mario64», Link podrá desplazarse libremente por los ilimitados mapeados, de modo que el joystick analógico volverá a ser un elemento fundamental.

El juego combinará los elementos típicos del género del Rol (batallas, items, diálogos...) con aspectos más innovadores, como la utilización de diferentes cámaras o el hecho de que el juego se desarrolle en tiempo real, es decir, que se podrá ver cómo amanece o anochece, así como cualquier cambio climático que se produzca durante la aventura. Todo estos cambios ser realizarán en la pantalla de forma inmediata gracias precisamente al nuevo DD64.

Hay que destacar que el aspecto de los personajes parece mucho más adulto y agresivo que en el anterior «Zelda» o en el propio «Mario64», otro detalle que revela la intención de Nintendo de llegar a un abanico de usuarios los más amplio posible.

El juego todavía no está disponible, pero será lanzado en breve. Será entonces cuando se compruebe si de verdad estamos ante un juego tan revolucionario como se dice.







El aspecto que ofrecerá este «Zelda 64» está a años luz del que mostró el original editado en 1989. Nintendo se ha propuesto revivir el mito y, por lo que hemos podido ver, parece que lo va a conseguir.

SONIC WING ASSAULT

Batallas aéreas

COMPAÑIA: VIDEO SYSTEM
FORMATO: N64







Las acrobacias que se podrán efectuar con este simulador de combate aéreo resultarán espectaculares. Su realismo y rapidez de movimientos será tal, que a veces no sabremos dónde está el cielo y dónde el suelo.

Seguro que muchos de vosotros recordáis la famosa serie «Sonic Wing», tanto en su formato arcade como en sus posteriores conversiones para Neo Geo, consola en la cual cambiaron su nombre por el de «Aero Fighters».

Por si no os alcanza tanto la memoria, os diremos que se trataba de una especie de "matamarcianos" de scroll vertical pero protagonizado por aviones que consiguió sacar un gran partido a los dos dimensiones, presentando unos gráficos muy elaborados y dotados de un gran colorido.

Pues bien, el mismo grupo de programación que creó aquella serie, Video System, está a punto de concluir su nueva y flamante versión para N64.

Claro que este nuevo juego apenas tiene nada que ver con sus predecesores... de hecho, quitando el nombre, resulta difícil encontrar similitudes.

Esta vez los programadores están llevando a cabo un simulador de combate al estilo «Air Combat» o «Top Gun» (ambos editados para PlayStation), con todos los aviones generados a base de polígonos y situados dentro de un maravilloso entorno 3D.

Lo que sí se ha mantenido han sido algunos nombres en los modos de juego, como es el caso del "'Dogfight" que ahora consistirá en un emocionante duelo aéreo reservado sólo para los grandes pilotos. Estos combates tendrán lugar en diferentes parajes, como ciudades, campos u océanos.

Como en los juegos anteriormente mencionados, el jugador dispondrá de diferentes vistas, tanto interiores como exteriores, así como de un completo panel de indicadores para todos los elementos del avión. Por otra parte, el uso del joystick analógico de esta consola resultará más indispensable que nunca. Y, por último, un aliciente añadido a tener en cuenta: los combates podrán afrontarse en solitario o acompañado por otros aviones aliados.

Este prometedor título estará disponible en Japón a partir del próximo mes de Mayo.



Ese arcade fue versionado para Neo Geo bajo el nombre de «Aero Fighters» y verá próximamente la luz en N64 de la mano de la compañía que programó el juego original, Video System.





DOOM 64

COMPAÑIA: MIDWAY
FORMATO: N64

Llega otro clásico

Parece que los "shoot´em up" estratégicos van a encontrar un soporte a su medida en N64. Eso es lo que se deduce tras echarle un vistazo al repertorio que se nos viene encima representando al género: «Turok», «Duke Nukem 3D», «Quake» ... a quienes se une ahora el título más emblemático de todos, el creador de la escuela, el genial «Doom».

Nintendo no ha querido ser menos que sus competidores y este mes de Marzo acaba de salir en Japón la versión correspondiente del mítico programa, la cual ha corrido -curiosamente- a cargo de Midway, aunque bajo la supervisión de sus creadores originales, ID Software.

Al contrario que la mayoría de sus rivales del género, «Doom 64» no se ha decantado por los polígonos, sino por los sprites renderizados. Según su propios programadores, con ello han conseguido reservar un mayor espacio de memoria para ofrecer unos decorados más elaborados, colocar más enemigos en pantalla y crear unos niveles más complejos y extensos.

Esta circunstancia ha permitido crear un entorno 3D sorprendente, así como utilizar al máximo los efectos "antialiasing" o "mip mapping" que impedirán la pixelación de los enemigos por muy cerca que estos se encuentren de la pantalla.





Por otro lado, este nuevo «Doom» combinará enemigos clásicos con otros completamente originales, así como nuevas armas que producirán efectos visuales muy atractivos.

Además, en contra de lo que se suponía, Nintendo no ha realizado ningún tipo de censura al juego, a pesar de tratarse de un título más que agresivo, lo cual no concuerda con la filosofía que esta compañía ha venido manteniendo a lo largo de su hiostoria.

Este detalle confirma la intención de Nintendo de realizar una gama de juegos específica para usuarios algo más adultos.



«Doom 64» no se ha decantado por los polígonos como lo han hecho sus competidores en el género, sino por los sprites. Esto ha permitido que los gráficos aparezcan sumamente detallados.



La saga «Doom» ha sido considerada tradicionalmente como bastante violenta. El hecho de que Nintendo haya permitido versionar este juego para su consola demuestra su claro objetivo de no limitar a su tipo de usuarios.



Que los gráficos estén realizados a base de sprites ha permitido también que el número de enemigos que aparecen simultáneamente en pantalla sea notablemente superior al que se puede apreciar en otros "shoot´em ups" de perspectiva subjetiva.

Toshihiro Nagoshi, programador de AM#2, nos habla de...

SCUD RACE



El Model 3 se estrena en la velocidad

En la sección "Big in Japan" del mes pasado os presentamos este título, «Skud Race», del cual ni siquiera se sabía el nombre definitivo. Ahora, con el juego recién instalado en los salones japoneses, nos hemos ido hasta el cuartel general de Sega para entrevistar a su creador, Toshihiro Nagoshi -miembro del prestigioso departamento AM#2- quien nos ha contado todos los detalles acerca de del juego de coches más innovador y revolucionario del momento.

¿Cuándo empezaste a trabajar en «Scud Race»?

Hace aproximadamente un año. Exactamente en Diciembre del año pasado.

O sea, que habéis tardado un año en programarlo...

Aproximadamente, aunque si incluimos el tiempo que empleamos estudiando el Model 3, en total sería un año y medio.

¿Empezásteis a trabajar con el Model 2 o directamente con el Model 3?

En realidad «Scud Race» era el primer proyecto destinado al Model 3. Sin embargo, tras el exitoso lanzamiento de «Virtua Fighter 2», el interés por esta serie creció de manera desmesurada y Yu Suzuki decidió lanzar primero «Virtua Fighter 3».

¿Se tarda más en programar para Model 3 que para Model 2?

Aproximadamente lo mismo. Incluso creo que los juegos para Model 3 son más fáciles de hacer. El salto de calidad con respecto al Model 1 y Model 2 es considerable: el doble de polígonos, los mapeados de texturas son más factibles... ahora con el Model 3 podemos incluso usar algunos efectos de "gouraud shading".

¿Cómo surgió la idea de hacer «Scud Race»?

«Daytona USA» estaba basado en una competición de carreras americana y yo quería hacer un juego que fuera reconocido a nivel mundial. Eso pasaba por utilizar coches que fueran fácilmente reconocibles: Porsche, Ferrari... una idea cuya realización resultaba un tanto complicada. Fui a Italia, a la factoría Ferrari situada en Modena para ver los coches reales y para negociar directamente con ellos, pero la cosa no funcionó como esperaba. Tuve que utilizar otras vías para conseguir la aprobación de Ferrari. En realidad yo ante todo quería hacer un juego que utilizara súper coches.

¿Qué diferencia hay entre «Daytona USA» y «Scud Race»?

Primero quiero dejar claro que «Scud Race» no es «Daytona 2», aunque el equipo de programación sea el mismo. De hecho incluso se pensó en cambiar el equipo para conseguir















un juego totalmente diferente a «Daytona», pero después pensamos que podíamos hacerlo sin hacer cambios en el equipo. Eso sí, nos propusimos hacer algo con un aspecto radicalmente distinto para dejar bien claro que se trataba de un juego original.

Sin embargo, el juego tiene ciertas similitudes con «Daytona», como en el caso de las colisiones.

Sí, la sensación en las colisiones es similar. Cuando se produce un choque en la aleta izquierda, ésta queda abollada el resto de la carrera. Pero la atmósfera del juego es diferente.

"«Daytona USA» estaba basado en una carrera americana y yo quería hacer un juego que fuera reconocido a nivel mundial. Eso pasaba por utilizar coches reconocibles: Porsche, Ferrari..."

¿Qué has podido hacer en «Scud Race» que no pudieras hacer en «Daytona».

Los efectos de luces, por ejemplo, son realmente alucinantes en «Scud Race». La forma de los coches es más armoniosa...

¿Has utilizado muchos polígonos para crear los coches?

No puedo hablar sobre ello. Pero, por ejemplo, para un Ferrari, si hubiéramos creado el mismo coche en el Model 1, habríamos utilizado la mitad de la capacidad del soporte. Eso significa que con sólo dos coches de «Scud Race» en el Model 1 no podríamos haber incluído ningún elemento más en pantalla, ►



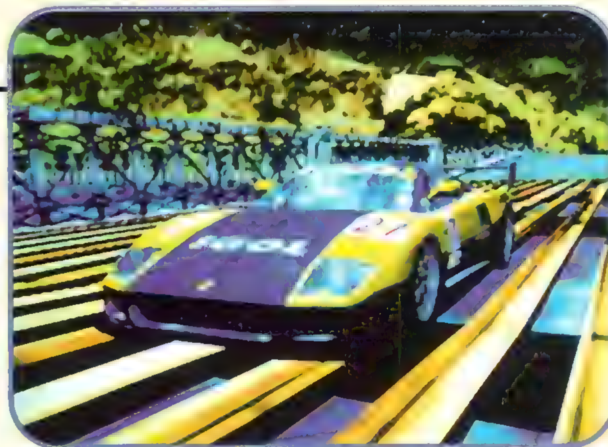


La intención de AM#2 ha sido que el aspecto de este «Scud Race» sea completamente diferente al de su anterior trabajo «Daytona USA».



Toshihiro Nagoshi no se considera un buen jugador, por eso reconoce que ha realizado este juego pensando también en la gente que no es experta y que para disfrutar de un juego tiene que "echar muchas monedas"





Este juego acaba de aparecer en los salones de Japón, por lo que aún tardará bastante tiempo en ser versionado para Saturn.

➤ ya que habríamos utilizado toda su capacidad.

¿Cuántas personas componen vuestro equipo?

Unas 16, no es muy grande, personalmente prefiero trabajar con un equipo pequeño.

Esa es la misma política de AM Anex, el departamento de Mizuguchi.

Sí, eso es... (risas).

¿Es AM Anex vuestro competidor?

Sí, sin duda (carcajada).

¿Cuál es la proporción de diseñadores dentro de vuestro equipo?

Algo superior a la de los programadores, aunque se podría hablar casi de un 50/50. Según hemos ido mejorando los soportes se ha ido aumentando el número de diseñadores.

Si tuvieras que describir «Scud Race» en dos palabras, ¿cómo lo definirías?

Podría decir Velocidad y Brillantez. La sensación en la conducción es muy fuerte. No quise hacer un juego de carreras difícil. Lo que voy a decir puede resultar extraño, pero soy bastante malo como jugador. Normalmente me dejo mucho dinero en los salones intentando ver la pantalla final del juego y sé lo mal que se sienten los jugadores. Así que mientras hacía este juego pensé en esa sensación e intenté hacer un programa jugable para los principiantes.

"Con sólo dos coches de «Scud Race» en el Model 1 no podríamos haber incluido ningún elemento más en pantalla, ya que habríamos utilizado toda su capacidad"

Con esto quiero decir que resultará imposible el aburrimiento: hemos realizado un juego muy manejable.

¿Qué influencia ha tenido Yu Suzuki en la realización del juego?

Cuando yo entré en Sega, Yu Suzuki era ya un brillante realizador de juegos de coches. Con los soportes más innovadores realizó «Virtua Fighter», que ha sido un gran éxito. Si yo estuviera en su lugar estaría más que satisfecho, pero el aún prefiere seguir haciendo juegos de coches. Somos creadores diferentes, que vemos las cosas desde puntos de vista distintos. Sin embargo, he recibido algunos consejos suyos, que por supuesto he seguido al pie de la letra.

¿Cuántos coches y circuitos hay en «Scud Race»?

Hay 40 coches y cuatro circuitos diferentes. Hay dos circuitos para principiantes, uno de nivel medio y otro para expertos. También puedes elegir entre cuatro modelos de coches: Ferrari F40, MacLaren F-1, Porsche





Todos los detalles que rodean a este título está siendo cuidado con mucho mimo en Sega. Como veis, incluso las ilustraciones que acompañan al juego son bastante alucinantes...

Muy personal

Este programador no es tan conocido como Mizuguchi o Suzuki -sus "rivales" dentro de Sega- pero tras la realización de este juego, seguro que su fama se multiplicará en el mundo entero. Aquí tenéis algunos de sus datos personales:



- 31 años, soltero.
- Graduado en el "Tokyo Doogei Daigaku" (Universidad de Artes Plásticas de Tokyo), donde maduró su idea de hacerse director de cine. Uno de sus propios profesores le convenció para que lo olvidara.
- Su interés por los videojuegos comenzó con «Space Invaders», pero con el que realmente se quedó prendado fue con «Super Mario» en su Super Nintendo. Cuando realizó la entrevista para entrar en Sega sólo habló de este juego.
- Entró en Sega en 1989, cuando tan sólo había 15 personas en AM#2. Ahora hay 200.
- Ha trabajado en los juegos «G-Loc», «R-360», «Virtua Racing», «Daytona USA», «Virtua Fighter 2», y en algunos juegos de Saturn.
- Trabaja un mínimo de 12 horas al día, y piensa en su trabajo hasta cuando duerme, come o va al baño.
- Le gusta el cine (en especial «Star Wars»), los mangas y la música.





El juego estará protagonizado por cuatro modelos de coches: Ferrari F40, MacLaren F-1, Porsche 911 GT2 y Chrysler Dodge Viper.







911 GT2 y Chrysler Dodge Viper.

Mi idea al realizar este juego era crear unos circuitos que fueran fácilmente identificables por el público. Por ejemplo decidimos hacer un circuito que recordara a la atmósfera de las películas de "Indiana Jones". También hay un circuito alrededor de un aeropuerto por la noche, que es muy fácil de reconocer...

¿Hay algún decorado que sea real?

No, todos son inventados, aunque el aeropuerto recuerda ligeramente al de Haneda (el aeropuerto de Tokio más cercano a Sega).

¿Quién ha diseñado el mueble?

Ha sido realizado por AM#4. Si soy sincero, no tenía ni idea de cómo hacer la cabina. Me quedé realmente impresionado con el prototipo que me propuso AM#4.

Qué sensación experimentarán los jugadores al conducir?

En «Daytona» la dirección era algo pesada.

"Realmente me siento muy satisfecho de que los usuarios de Saturn puedan disfrutar de estos grandes juegos de Sega en sus casas"

Esta vez hemos conseguido que la dirección sea muy suave. Sentirán todo el poder del motor, pero se conducirá con gran suavidad.

¿Podrán participar varios jugadores a la vez?

Sí, se podrán unir hasta ocho cabinas. Será algo caro, pero muy divertido... (risas).

¿Qué puedes decirnos acerca de la banda sonora del juego?

Hemos incluido muchas voces, como en «Daytona» y también música rock, a pesar de que aquí somos fans de la música tecno. Pero por la naturaleza del juego, pensamos que le iría mejor un estilo más "duro".

¿Habrá una versión para Saturn?

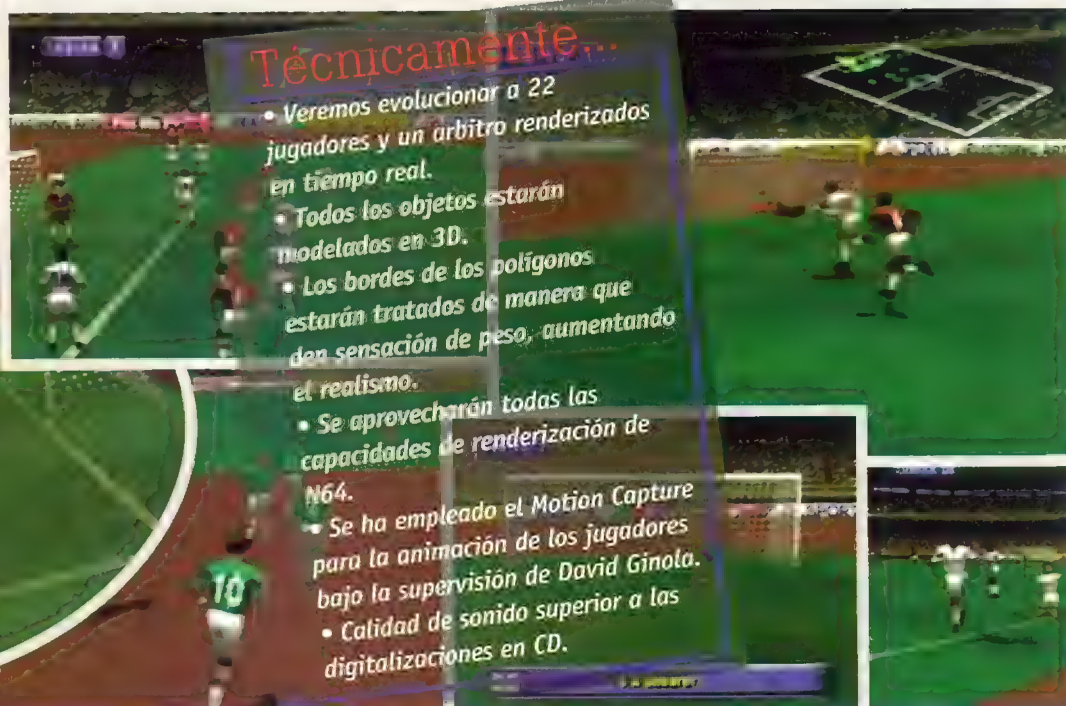
Sí, el juego será lanzado en Saturn, aunque tal vez haya que hacer algunas variaciones técnicas. Es muy difícil obtener la misma calidad gráfica que en el Model 3.

¿Qué piensas de estas conversiones para Saturn?

Pues que realmente me siento muy satisfecho de que los usuarios de Saturn puedan disfrutar de estos grandes juegos de Sega en sus casas.

Así será FIFA 64
el golazo de Electronic Arts

Fútbol, fútbol, fútbol. Así de fácil, así de difícil se define la esencia de la saga «FIFA Soccer» y, ahora más que nunca, la de «FIFA 64». Bruce McMillan y todo el equipo de EA Sports están tratando de plasmar su filosofía de siempre en un cartucho para Nintendo 64, un cartucho de 128 megas pletórico de posibilidades, de técnica y jugabilidad. Un cartucho que ansiosamente esperan los futuros usuarios de N64 y que nosotros ya hemos tenido la suerte de probar. El juego se encuentra aún en fase desarrollo, pero ahí va un anticipo con las primeras imágenes y con algunos detalles acerca de sus características técnicas y su sistema de juego.



Técnicamente...

- Veremos evolucionar a 22 jugadores y un árbitro renderizados en tiempo real.
- Todos los objetos estarán modelados en 3D.
- Los bordes de los polígonos estarán tratados de manera que den sensación de peso, aumentando el realismo.
- Se aprovecharán todas las capacidades de renderización de N64.
- Se ha empleado el Motion Capture para la animación de los jugadores bajo la supervisión de David Ginola.
- Calidad de sonido superior a las digitalizaciones en CD.

¡¡imágenes!!

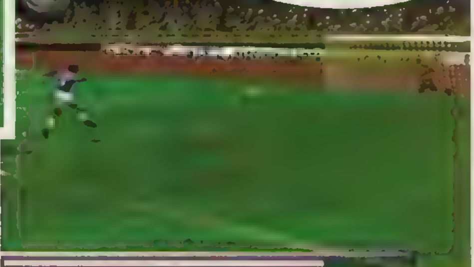
A la hora de jugar:

- Dificultad progresiva en los torneos.
- "Computer Assist" que favorecerá a los novatos y pondrá las cosas difíciles a los expertos.
- Segunda generación de inteligencia artificial en los jugadores.
- Aprovechamiento del joystick analógico permitiendo mayor profundidad y nuevos matices en los movimientos de los jugadores.
- Permitirá jugar al modo tradicional con la cruceta digital.
- Aumento de la velocidad general del juego.













Las Ligas:

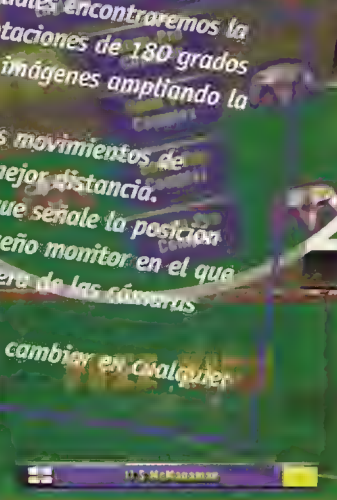
Aquí puede radicar uno de los inconvenientes del juego. Si EA no lo remedia sólo habrá cinco ligas de clubes y una liga internacional de selecciones. Las ligas serán la inglesa, la estadounidense, la alemana, la italiana y la francesa. Nada de liga española... Ni de fútbol indoor.





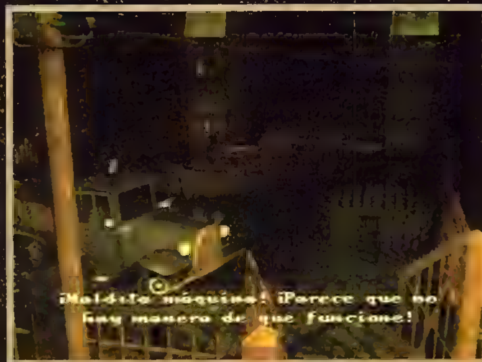
Las cámaras, vistas y zoom

- Junto a las cámaras ya habituales encontraremos la "N64 Camera" que permitirá rotaciones de 180 grados sin cambiar de plano o mezclar imágenes ampliando la cobertura del campo.
- Zooms inteligentes seguirán los movimientos de jugadores y pelota buscando la mejor distancia.
- Se podrá optar entre un radar que señale la posición táctica de los jugadores o un pequeño monitor en el que se visualice el juego desde cualquiera de las cámaras aumentando la cobertura.
- Durante una repetición podremos cambiar en cualquier momento la cámara o el ángulo.











La Ciudad de los Niños Perdidos

Preciosa aventura

Psygnosis se ha basado en una oscura y tétrica película para volcar todos su conocimientos gráficos y crear un espectáculo visual en forma de aventura gráfica. Alardeando de habilidades técnicas que pasan por los últimos avances en Motion Capture y renderizaciones, Psygnosis nos transportará a un mundo fascinante.

Un ambiente tan siniestro como el de las obras de Dickens presidirá el desarrollo de esta peculiar aventura. Una aventura con una historia no menos oscura y triste que nos colocará en el papel de una huérfana obligada a robar por el malvado director de su orfanato y deseosa de escapar.

Ambientación y argumento se conjugarán para arrastrarnos a un auténtico reto a nuestra inteligencia en el que no bastará con que seamos constantes investigadores y acumulemos objetos con tesón, sino que además habremos de intuir su uso, aunque para ello tengamos a veces que aplicar más el instinto que otra cosa.

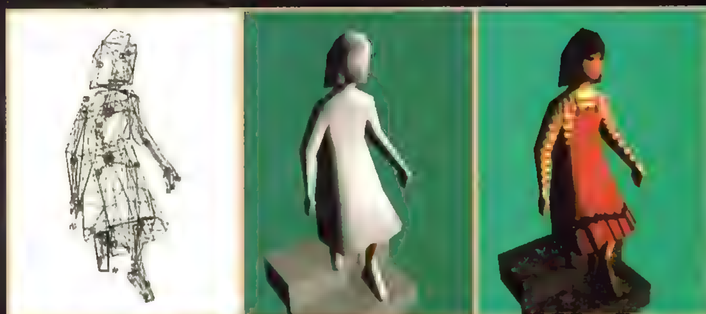
Y es que en Psygnosis no han buscado crear una aventura sencilla, nunca lo han hecho. Pero en esta ocasión menos que nunca y los errores no podrán ser rectificados y acabarán con un Game Over prematuro. La única solución será emplear con generosidad nuestra tarjeta de memoria.

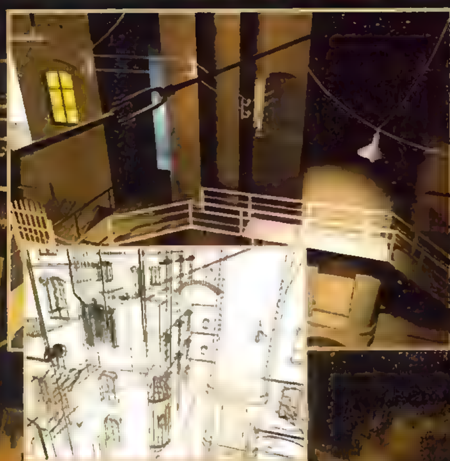
Y si nos atascamos, lo más normal, deberemos aprender a disfrutar de los extraordinarios escenarios del juego, de las múltiples cámaras que intentarán arrancarnos la impresión de disfrutar de una buena película, de la interacción de los objetos y de la animación de los personajes. Más de cien localizaciones diferentes darán fe de este intento por impresionar al jugador más exigente.

Y si todo esto te parece escaso, has de saber que los textos y las voces estarán en castellano.

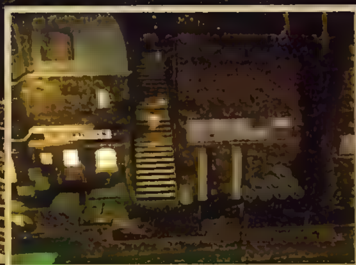
¿Qué más se puede pedir? De momento, nada. El mes que viene, ya veremos.

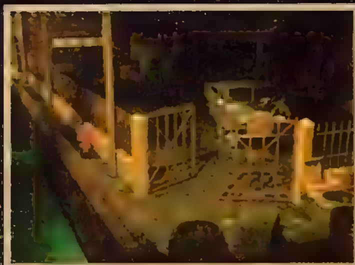
La tecnología al servicio del arte





Este juego será, ante todo, una cosa: un impresionante despliegue gráfico. Los escenarios que irán apareciendo ante vuestros ojos os dejarán realmente fascinados y desde el primer instante os daréis cuenta que os habéis metido en un mundo alucinante.









Los juegos de cámaras y el tipo de control recuerdan a aventuras de acción estilo «Alone in The Dark», aunque el desarrollo será más parecido a las aventuras gráficas tipo «MundoDisco».

La integración de textos y voces en castellano nos permitirá sumergirnos de lleno en esta apasionante y difícil -dificilísima- aventura y entender a la perfección el argumento.





Algunas acciones desencadenarán animaciones que, realizadas con un gran nivel de detalle, completarán el hilo de la historia. Se ha intentando mantener el mismo planteamiento que en el juego normal, pero su calidad gráfica es aún superior.

Así se realizó el doblaje

No sólo los textos, las voces también estarán completamente traducidas al castellano

Desde un principio se dijo que «La Ciudad de los Niños Perdidos» iba a contar con los textos traducidos al castellano. Sin embargo, para sorpresa de todos, Psygnosis ha decidido doblar también las voces, lo cual es un detalle impagable para los buenos aficionados a las aventuras.

Para tal tarea se ha recurrido a los estudios Sincronía (donde se doblan las películas de Columbia TriStar, muy vinculada a Sony Entertainment España) y los responsables de todo el proceso de doblaje han sido Michel Winogradoff y Jesús Martínez, ambos de Psygnosis Francia, y que amablemente se han prestado a contestarnos a unas cuantas preguntas:



Las recomendaciones de Jesús Martínez, francés que habla un perfecto castellano, son escuchadas con atención por el productor Michel Winogradoff.



La actriz María del Mar García-Bordallo prepara su papel antes de la grabación.

¿Habíais doblado antes otros juegos al castellano?

Hemos tenido la ocasión de hacer traducciones para los textos de otros juegos, pero este es el primer juego que hacemos íntegramente en versión española.

¿Cuántas personas han trabajado en el doblaje? ¿Cuánto habéis tardado?

Unos 15 actores del estudio Sincronía que corresponden a los diferentes protagonistas del juego, además de ingenieros de sonido para la sincronización, programadores que han hecho la integración de los diálogos en el juego, músicos... Las sesiones de grabación duraron dos días, luego hay que hacer la post-sincronización en Francia, más o menos una semana, y finalmente integrar las voces en el juego, lo que tarda entre 15 días y tres semanas, es decir que se puede contabilizar mas o menos un mes de trabajo.

¿Qué problemas técnicos plantea el doblaje de un videojuego? ¿Hay diferencias con el de una película ?

La principal dificultad para los actores es dar vida a personajes de un videojuego sin tener ninguna referencia visual. El gran talento de todo el equipo de actores nos ha permitido recrear el ambiente particular de la película. Luego hay varios problemas técnicos que se tienen que integrar en este tipo de doblaje, como la duración de los diálogos y la claridad de las voces cuando se integran en el juego ya que diferentes frases se pueden mezclar de diversas maneras según las acciones que realice el jugador.

Los actores del estudio Sincronía habían hecho algo parecido antes? ¿Qué les resultó lo mas complicado ?

Algunos sí lo habían hecho. Lo más difícil fue esa ausencia de imágenes en la pantalla. Por otra parte, se tienen que grabar diferentes respuestas para una sola cuestión y de diferentes actitudes para que se correspondan a las situaciones del juego, lo que no se encuentra en las películas.

Lo particular del videojuego es que las voces tienen más importancia que en una película y se tiene que hablar de manera un poco mas teatral sin llegar a la caricatura, esta es una de las dificultades mayores para los actores.

¿Hasta qué punto pensáis que es importante el doblaje de un juego para su éxito en un país concreto? ¿Merece la pena el esfuerzo?

Es muy importante porque las voces dan mucha vida a los personajes. Oír a los protagonistas hablar tu misma lengua los hace más familiares y permite entrar mas fácilmente en la historia.

El doblaje es fundamental, se ven demasiado juegos que no se entienden por culpa del idioma. Por supuesto que merece la pena el doblaje y más en casos como «La ciudad de los niños perdidos» en los que el diálogo es fundamental.

Estamos totalmente de acuerdo. ¡A ver si cunde el ejemplo!

PORSCHE Challenge

Atentos, usuarios de PlayStation: el mes próximo puede llegar a vuestra consola el juego de coches más alucinante de la historia.









Sorprendente, «Porsche Challenge»

Podríamos haber empezado esta Preview diciendo que si por fin todo está listo para que salga este nuevo simulador de coches para PlayStation, que si el juego va a estar protagonizado por un Porsche Boxter -la mayor fiera, por cierto, de la la marca alemana-, que si vamos a tener varios pilotos y circuitos a nuestra disposición, que si va a haber una opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida... Y también podríamos haberos contado algunos detalles técnicos hablando de que si polígonos, de que si sprites y de que si patatín y de que si patatán. De hecho hemos tenido la tentación de hacerlo... Pero, afortunadamente, nos hemos dado cuenta de que si hubiéramos escrito lo que acabamos de decir, esta página habría pasado prácticamente desapercibida ante vuestros ojos y habríais pensado que «Porsche Challenge» va a ser un juego más de coches... Al fin y al cabo, PlayStation dispone ya de varias joyas en el género y parece que ya habéis perdido vuestra capacidad de asombro.

Pues, chicos, no vamos a caer en el error de perder el tiempo con estas tonterías. Lo único que queremos es transmitiros en esta página que «Porsche Challenge» es una auténtica pasada de juego y que estáis ante el que puede ser el mejor simulador de coches de todos los tiempos. ¿Que exageramos? Tal vez. Por eso vamos a seguir jugando y el mes que viene os confirmaremos si nos hemos pasado o no. Veremos.



Ante juegos como este «Porsche Challenge» no hay ni Previews, ni Reviews que valgan... hay que jugarlo para creerlo.











MANX TT SuperBike

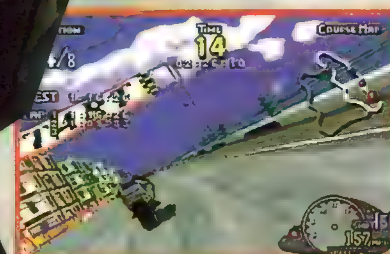
La velocidad se vivirá sobre dos ruedas

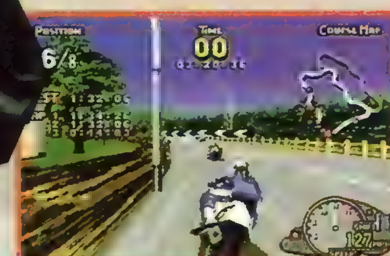
La fama no basta, ni la calidad gráfica, ni el aval de un éxito arcade. Para conseguir el éxito con un juego de consolas hay que ofrecer más cosas que virguerías técnicas o espectáculo. Hay que ofrecer jugabilidad, diversión y una nota de originalidad. Hay que hacer juegos como «Manx TT».











Los que hayáis tenido el placer de jugar a «Sega Rally» en Saturn, podéis ir haciéndoos una idea muy aproximada de lo que os espera en esta conversión para la 32 bits de Sega del genial arcade «Manx TT». Podéis empezar a soñar con una velocidad tan frenética que casi os aturda, con unos gráficos vertiginosos a la altura del arcade y, sobre todo, con una jugabilidad aprendida a base de programar juegos para divertir, divertir y divertir.

Sin embargo, seguro que habrá alguno de vosotros que esté pensando que los juegos de motos para consolas han tenido tradicionalmente un problema, y éste no ha sido otro que la excesiva brusquedad en las inclinaciones de la propia moto, lo cual ha dificultado enormemente el control y ha hecho disminuir sensiblemente la jugabilidad. Pues chicos, podéis estar tranquilos porque Sega ha subsanado la cuestión a las mil maravillas. La solución: recurrir al joystick analógico. Simple, pero práctico.

Y una vez solucionado el peliagudo asunto del movimiento de la moto, ¿qué nos queda?, pues nos queda empezar a disfrutar de un entorno gráfico de la calidad de «Sega Rally», pero más veloz y trepidante, y de unas sensaciones increíblemente reales que nos harán pensar que de verdad estamos circulando a 300 km/h subidos en una de estas potentísimas motos.

Por todo esto habréis deducido que hemos probado el juego. Y efectivamente así ha sido, pues Sega va a editar este título antes de lo previsto -posiblemente dentro de unas semanas- y ya podemos adelantaros que «Manx TT» es uno de los juegos que hemos visto nunca y promete convertirse en el nuevo "crak" de Saturn. Al tiempo.



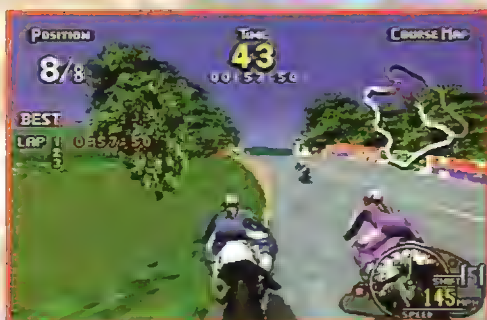
El acontecimiento se adelanta. ¿Será por la vertiginosa velocidad que traen estas motos? No lo sabemos. Lo único cierto es que muy pronto podremos disfrutar de este genial «Manx TT»

Casi, casi como el manillar de una moto



Junto con el lanzamiento de NiGHTS se puso a la venta un pad analógico para Saturn que incluía en la misma carcasa un controlador digital (válido para todos los juegos) y un joystick analógico. Cualquier juego que soporte el uso de este pad analógico se verá recompensado con una sensibilidad que va mucho más allá de girar a derecha o izquierda, ya que éste detecta la diferente presión que se ejerce sobre él y distingue entre un "empujoncito" o un buen empujón.

Su aplicación práctica en «Manx TT» es obvia: podremos inclinar la moto (pulsando ligeramente) o tumbarla (pulsando más fuerte) según el tipo de curva. Si utilizamos el pad normal de Saturn, nos tumbaremos cada vez que toquemos la cruceta.



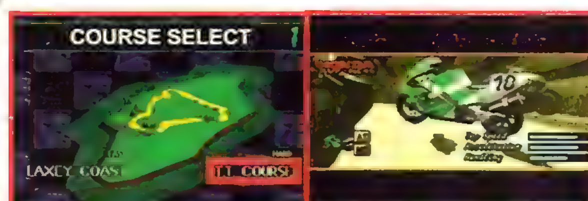






El juego también dispondrá de la siempre divertida opción para dos jugadores simultáneos. Como veis será a pantalla partida y no se perderá ni un ápice de la vertiginosa velocidad a la que se desarrollan las carreras.





En el modo Saturn podremos correr en 4 circuitos (los dos originales en ambos sentidos) y elegir entre 8 motos. Si ganamos en el modo Challenge se abrirá el modo SuperBikes que ofrecerá tres motos más.

La historia de las motos en Saturn





Cuando se juega a «Road Rash» o a «Han On GP» -los otros dos juegos de motos editados hasta la fecha para Saturn- es cuando uno se da cuenta realmente de la calidad de «Manx TT».

Con todos nuestros respetos para estos juegos -pioneros del género- lo cierto es que simplemente echándole un vistazo a la nueva creación de Sega se ve que estamos hablando de otro nivel, de otro mundo. «Manx TT» no tiene nada que ver con sus antecesores.

TERRANIGMA

Vuelve la "Illusion" a Super Nintendo









Los aficionados a los juegos de Rol y a las aventuras están de enhorabuena. Tras un largo período de sequía van a poder encontrarse muy pronto con un cartucho que promete convertirse en el mejor exponente del género.

«Illusion of Time», la genial aventura realizada por Enix y que alcanzó una de las cifras de ventas más altas de la historia de Super Nintendo, está a punto de encontrar su continuación.

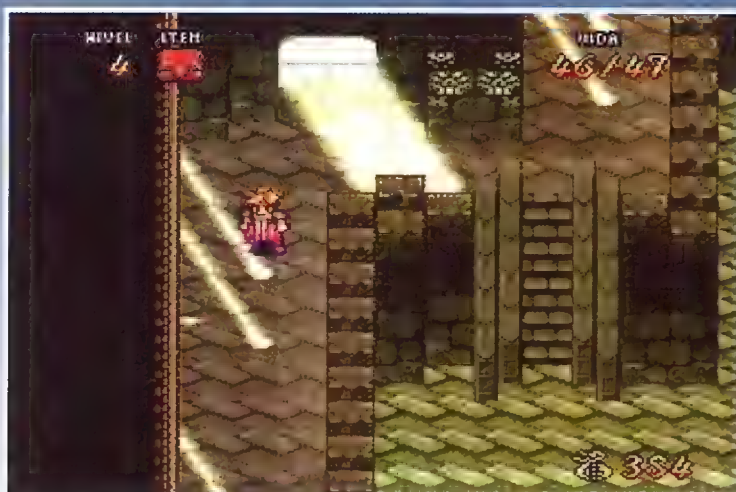
Esto no ocurrirá hasta el próximo mes de abril, pero en Hobby Consolas ya hemos tenido la oportunidad de echarle un primer vistazo a «Terranigma» -así se llamará el juego- y hemos podido comprobar que en este cartucho se van a reunir todos los ingredientes que los buenos aficionados al Rol están esperando.

En primer lugar tenemos que destacar que el juego se desarrollará en un enorme mapeado repleto de lugares que deberemos visitar, explorar y conquistar y por el que el protagonista se desplazará con la intención de desvelar el misterio de porqué los habitantes de su poblado han sido congelados. Para ello, además de realizar las acciones habituales como charlar con otros personajes, abrir puertas o recoger objetos, nuestro héroe también podrá saltar e incluso escalar, si bien los momentos más emocionantes del juego los viviremos en los combates, que en esta ocasión no se efectuarán con el típico sistema de turnos sino en tiempo real.

Multitud de objetos mágicos, armas y otras sorpresas completarán el planteamiento de este juego aventurero 100% que saldrá completamente traducido al castellano y posiblemente acompañado de un gran libro de pistas, tal y como ocurrió con su antecesor. Otro detalle muy importante es que este cartucho de 32 megas tendrá en su interior una pila que os permitirá guardar hasta 3 partidas diferentes.

Bueno, no os adelantamos más. Si hemos conseguido poneros los dientes largos no os perdáis el número del mes que viene en el que os ofreceremos un amplio reportaje del que va a ser, sin duda, la mayor bomba de Nintendo para los próximos meses.





A pesar de que el aspecto gráfico de «Terranigma» mantendrá la imagen tradicional de los juegos de Rol, lo cierto es que los detalles han sido cuidados al máximo como se puede observar, por ejemplo, en el efecto de los rayos de sol que entran por las ventanas.

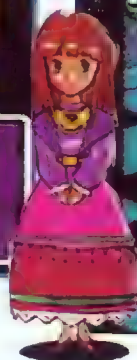








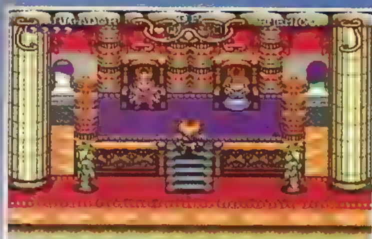


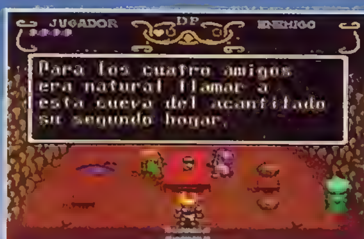


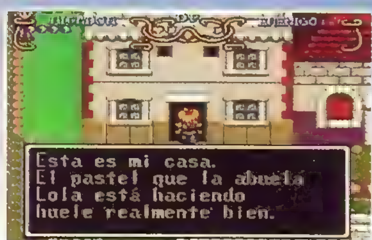


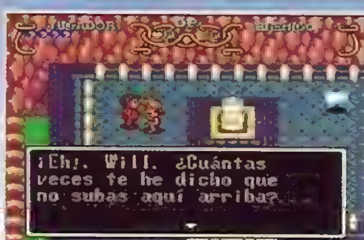
Este nuevo juego de Enix nos transportará una vez más a maravillosos mundos de magia y espada. Afortunadamente no nos resultará nada complicado meternos de lleno en la historia ya que los textos estarán completamente traducidos al castellano.

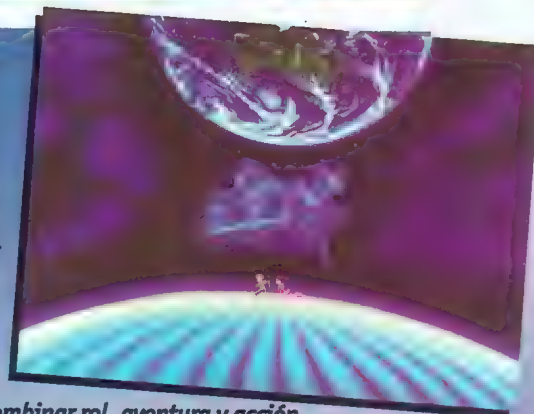
El origen de la leyenda











Como muchos de vosotros sabréis, (y si no lo sabéis, nosotros os lo contamos), Enix es una compañía bastante experimentada en esto de hacer buenos RPG's.

Su última incursión en SNES se llamó «Illusion Of Time» y, a tenor de las ventas logradas en nuestro país, su curiosa forma de combinar rol, aventura y acción causó una verdadera revolución que se pretende continuar en «Terranigma». Aunque el argumento de ambos no guarda excesiva relación, lo cierto es que este título puede ser considerado como una segunda parte de aquel auténtico mito que se estrenó hace aproximadamente dos años.

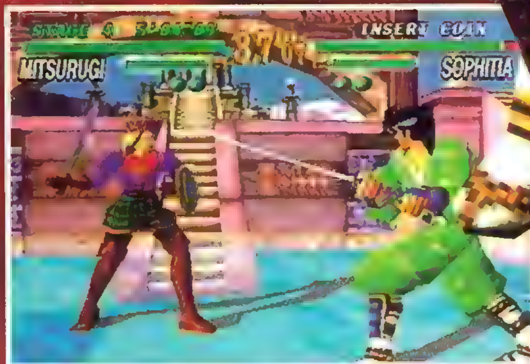
Soul Blade

Las claves de la victoria

* «Soul Blade» es la conversión de la recreativa «Soul Edge II» de Namco.
* La programación ha corrido a cargo del mismo equipo que realizó «Tekken».
* Para realizar las animaciones de los luchadores se ha recurrido a la técnica de Captura de Imágenes con modelos humanos, aunque algunas se han creado manualmente.
* Los escenarios son en 3D y los luchadores pueden moverse libremente por ellos.
* Nos encontramos en el siglo XVI y diez luchadores pelean por conseguir la legendaria espada Soul Blade.
* Cada uno de los 10 personajes dispone de un arma blanca: cuchillos, espadas, sables samurais, nunchakus, hachas... que utilizan cotinuamente.
* Además de estos personajes seleccionables desde el principio, existen varios secretos. Uno de ellos es el llamado Soul Edge, que aparecerá tras derrotar a Cervantes en el modo Story.
* Existen varios modos de juego añadido al original del arcade, entre ellos el Survival, el Team Battle o el Story.
* El modo Story te llevará a luchar sucesivamente combates diferentes: en algunos deberás derrotar a varios luchadores con una sola barra de energía, en otros deberás vencer antes de un tiempo determinado... Con cada victoria se te dará una nueva arma.
* Hay 80 armas para recoger en el juego.
*El modo Team Battle permite organizar una competición entre 1o jugadores, cada uno de ellos con un personaje.







ARMAS BLANCAS

Una de las características más atractivas de «Soul Blade» será el uso de todo tipo de espadas y cuchillos por parte de los luchadores. Tan importantes van a ser en el desarrollo del juego que incluso contarán con una barra de energía propia que indicará el nivel de daños que sufran. Si llega a cero... adiós.



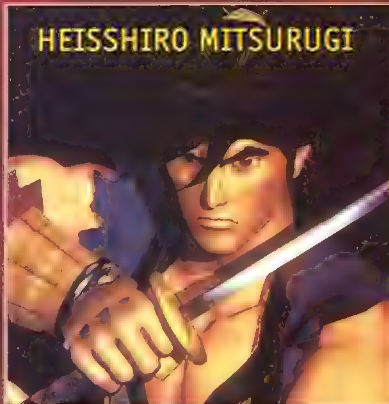






Este reportaje ha sido realizado con la versión japonesa del juego, por lo que puede presentar algunas diferencias con la versión europea.

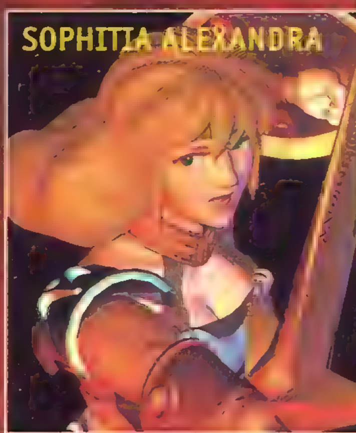
HEISSHIRO MITSURUGI

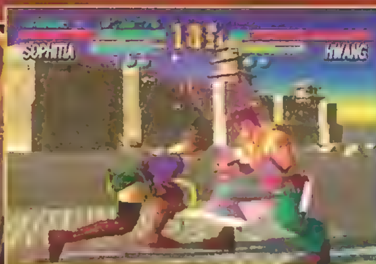


Altura: 1,68 cm. **Peso:** 59 kg. Un samurai con todas las de la ley que maneja la espada con una soltura asombrosa. Agilidad y fuerza se reúnen en un hombre dedicado en cuerpo y alma a la lucha.



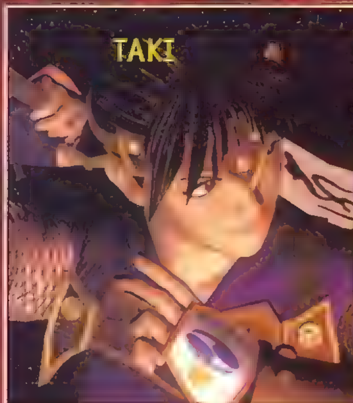
SOPHITIA ALEXANDRA



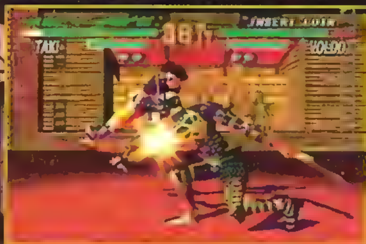


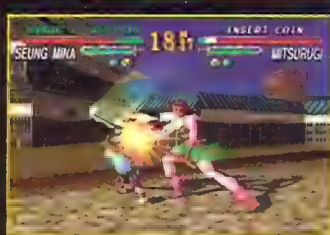
Altura: 1,68 cm. **Peso:** Desconocido. La única luchadora que compite con un escudo. Compagina perfectamente las maniobras de ataque con las defensivas y además goza de una agilidad envidiable. La pega: su poca fuerza.

TAKI



Altura: 1,70 cm. **Peso:** 55 kg. Su endeble aspecto engaña a sus rivales de tal modo que se ven superados sin darse cuenta. Carece de la fuerza de algunos luchadores masculinos pero sus ataques son letales.

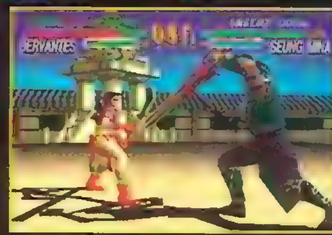




Altura: 1,59 cm. **Peso:** 46 kg. Su escasa corpulencia se compensa con una enorme habilidad en el manejo de la lanza. Gracias a este arma puede mantener a los rivales a gran distancia de ella y evitar el cuerpo a cuerpo.

SEUNG MINA

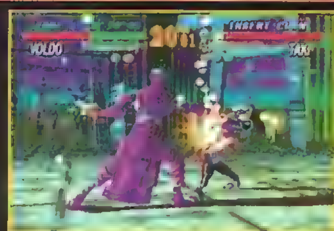




Altura: 1,77 cm. **Peso:** 80 kg. El penúltimo paso antes de enfrentarse a SoulEdge. Sus dos espadas le permiten atacarse y defender al mismo tiempo cortando de raíz cualquier ataque de los rivales.

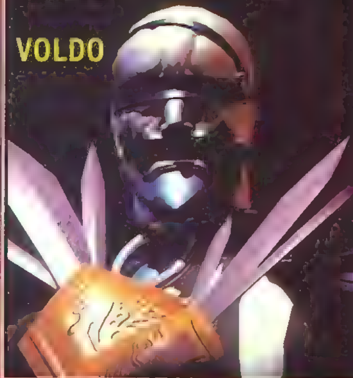
CERVANTES DE LEÓN





Altura: 1,83 cm. **Peso:** 79 kg. Un extraño experimento mitad humano mitad monstruo con las manos convertidas en garras. Letal en el cuerpo a cuerpo pero algo lento.

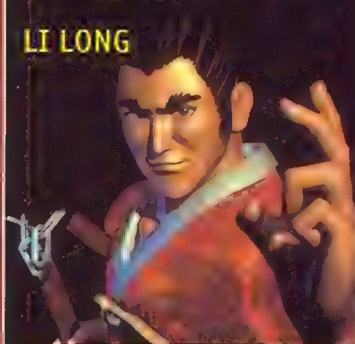
VOLDO

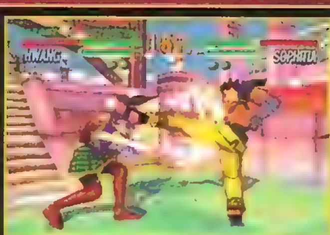




Altura: 1,68 cm. **Peso:** 55 kg. Sus "nunchaku" están afilados como hojas de afeitar y si se acerca lo bastante a un enemigo puede acabar con él en unos segundos. Su habilidad con los pies es sorprendente.

LI LONG

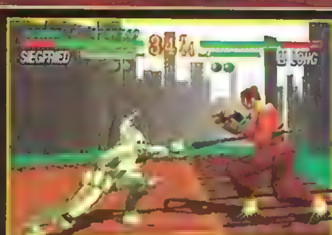




Altura: 1,71 cm. **Peso:** 60 kg. Un luchador de los que prefieren el contacto cercano con el enemigo. Sus rápidas patadas son casi tan peligrosas como su espada. Un serio aspirante a la victoria final.

HWANG SUNG KYUNG





Altura: 1,57 cm. **Peso:** 48 kg. Su pesada armadura y su enorme espada le hacen el luchador más lento pero también el más resistente al daño y el de ataque más poderoso.

SIEGFRIED SCHTAUFFEN



ROCK



Altura: 1,75cm. **Peso:** 81 kg. La fuerza bruta condensada en un sólo cuerpo. Su hacha de grandes dimensiones es capaz de acabar con la energía de cualquiera que ose quedarse a tiro. Lo peor es su excesiva lentitud.



N64 nos transporta a otra galaxia

STAR WARS

SHADOWS OF THE EMPIRE

La batalla entre la Alianza Rebelde y las Imperio Galáctico tendrá una grandiosa continuación en la nueva consola de Nintendo: George Lucas y su competente equipo de LucasArts ha preparado un cartucho que hará babear a los seguidores de la famosa trilogía y a cualquiera que disfrute con un buen juego de acción. Todo eso, a partir del mes próximo y en N64.

Para aportar algo de originalidad al argumento, Lucas se ha decidido por uno de los capítulos de la saga que no ha sido llevado al cine (todavía), un capítulo denominado con el atractivo título de «Shadows of The Empire».

Para que os situéis un poco, esta aventura transcurre en el período comprendido entre "El Imperio Contrataca" y "El retorno del Jedi". La guerra se encuentra en su máximo apogeo, Han Solo va a ser congelado en carbonita tras sufrir la avaricia del caza-recompensas Bobba Fett, Luke es buscado obsesivamente por Lord Vader y, para colmo, la princesa Leia va a ser capturada por un nuevo invitado, el misterioso y malvado príncipe Xizor.

Menos mal que aparece un nuevo personaje que se convertirá en el protagonista y héroe absoluto del juego, Dash Rendar, un mercenario amigo de Han Solo que se verá envuelto en la rebelión por pura casualidad.

Para plasmar tan compleja historia LucasArts ha completado una alucinante mezcla de géneros, en la que se incluirán plataformas, acción, combates espaciales y hasta una carrera/lucha de motos (sin ruedas claro), todo ello aderezado con multitud de detalles que complicarán la vida de mil formas diferentes al valiente que se meta en la piel del bueno de Dash.

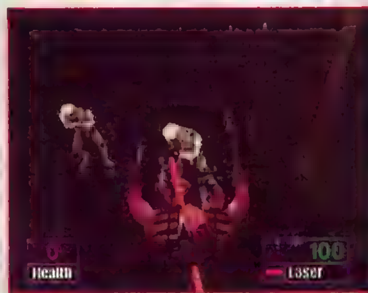
Los futuros usuarios de N64 ya pueden ir ir frotándonos las manos, porque falta muy poco para que salga a la calle.

Recorriendo diversos lugares de la galaxia.

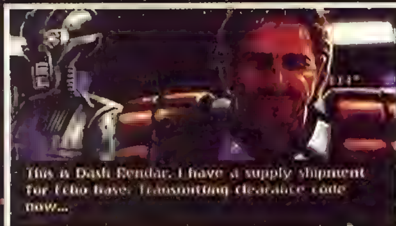
Las fases en las que Dash deberá desplazarse a pie serán las más habituales en el juego. Armado con su pistola laser, Dash recorrerá la base rebelde del planeta Hoth, el puerto Gall, un transporte espacial o las alcantarillas de la ciudad Imperial (ésta última con fases acuáticas).

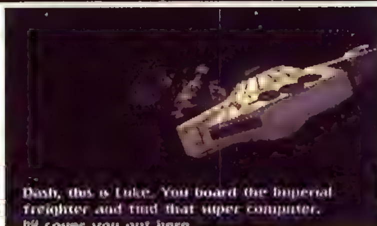
















SHADOWS OF THE EMPIRE

PART 1

THE BATTLE OF HOTH

It is a time of crisis. Imperial probes, scouring the galaxy for the hidden Rebel base, have discovered their outpost on the remote ice world of Hoth.

Darth Vader, obsessed with finding Luke Skywalker, has sent his forces to engage the Rebels in battle.

With the dreaded imperial Starfleet approaching, a lone freighter has entered the Hoth system....

Utilizando el "jetpack".

En el puerto espacial Gall, Dash deberá hacer uso del "jetpack" para desplazarse por los profundos cañones en busca de Bobba Fett.



Derribando a los At-ATs.

En la batalla de Hoth, nuestro héroe tendrá que derribar a los enormes At-ATs utilizando los cables de su nave. Una maniobra arriesgada que pondrá a prueba la habilidad de los buenos pilotos.









En el planeta helado de Hoth.

Aquí librará Dash su primer batalla. A los mandos de un Snowspeeder deberá enfrentarse a los peligrosos AT-STs.





En la nave Outrider.

Pronto se encontrará Dash en su primera batalla espacial contra el Imperio. En su nave Outrider, un calco del Halcón Milenario, se enfrentará a los cazas imperiales y a un enorme crucero, en medio de un peligroso campo de meteoritos.





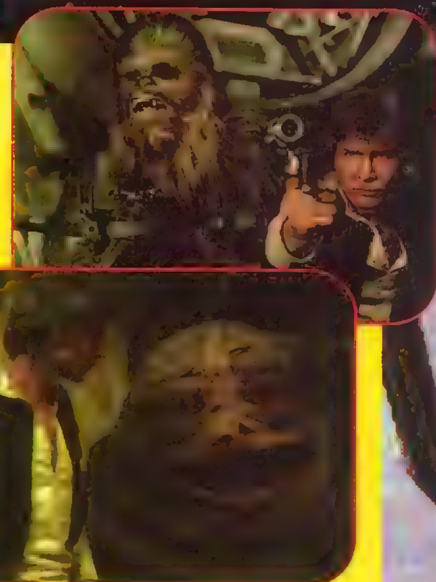
Sobre las veloces "swoops".

Dash deberá enfrentarse a los secuaces del príncipe Xizor. montado en estas motos futuristas en una trepidante carrera por salvar la vida de Luke.



Y en breve, también en el cine

Curiosamente, el lanzamiento de este juego para N64 coincidirá con el anunciado reestreno de la famosa trilogía de "La Guerra de las Galaxias". Por si todavía no os habéis enterado, George Lucas ya tiene lista un nueva edición de las tres películas que se presentarán con nuevas escenas, sorprendentes efectos por ordenador y otros elementos hasta ahora inéditos. Según Lucas, este relanzamiento se debe a la conmemoración de los 20 años desde el estreno de "La Guerra de las Galaxias", y servirá para dar una oportunidad a las nuevas generaciones de disfrutar con la trilogía de ciencia-ficción más famosa de la historia, con el aliciente de que ahora contarán con la aplicación de nuevas tecnologías. Sin duda será uno de los grandes acontecimientos cinematográficos del 97.





Legacy of KAIN







Esqueletos, vampiros, zombies y demás seres de ultratumba serán los personajes que protagonizarán este juego que, como veis, se desarrollará en un ambiente verdaderamente tétrico.



La compañía Crystal Dinamics, conocida gracias a títulos como «Gex» o «Pandemonium», nos traerá el mes próximo una terrorífica aventura protagonizada por un maligno personaje, Kain, quien transformado en vampiro, lobo, murciélago o misteriosa nube, recorrerá una inhóspita región en busca de venganza.

Continúan llegando géneros a PlayStation . El mes próximo le tocará el turno a una extraña mezcla entre rol y "shoot´em up" que podríamos denominar algo así como "Aventura de Horror" y cuyo argumento estará repleto de magia, brujería y un gusto más que evidente por el terror y la sangre.

La historia va de que Kain ha sido asesinado y, para poder vengarse, hace un pacto con las fuerzas del mal y se convierte en un vampiro.

Partiendo de este punto nos meteremos en una aventura que se nos presentará desde un perspectiva aérea y en la cual deberemos dirigir a un destructivo protagonista con el objetivo de acabar con la vida de cuantos personajes salgan a nuestro paso y encontrar al tiempo todo tipo de items en forma de pociones mágicas, armas y cosas por el estilo. Vamos, toda un aventura llena de acción que no va a dejar indiferente a nadie... Bueno, a nadie que sepa inglés, porque, como habréis deducido, no va a salir traducida al castellano.

Aunque también es cierto que parece que el idioma no va influir excesivamente en el desarrollo de este terrorífico y sanguinoliento juego.

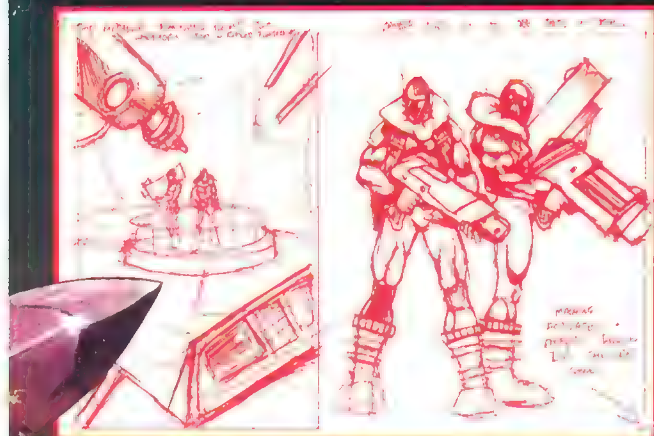




El protagonista dispondrá de varios tipos de armaduras que le protegerán de ciertos enemigos y de diferentes ataques.



Los escenarios de esta aventura -presentados desde una perspectiva aérea tipo «Zelda»- se irán abriendo, si es posible, a nuestro paso.



En el proceso de desarrollo de todo juego el primer paso es la creación de la historia y, a continuación, comienzan a esbozarse los personajes y escenarios. En «Excalibur 2255 A.D.» se ha dedicado especial atención a esta fase creativa.

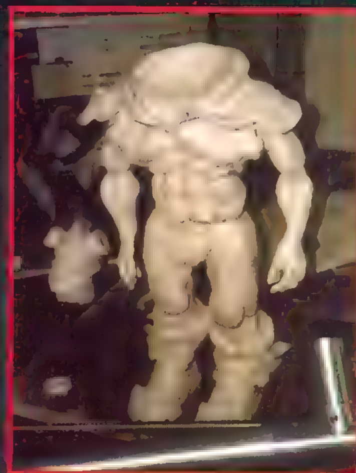


A la hora de llevar al ordenador los diseños realizados a mano, los programadores recurren a los más complejos programas de diseño gráfico. Es el momento en el las coordenadas, los vectores y en general, las matemáticas, adquieren su mayor protagonismo.



Los potentes ordenadores utilizados para el diseño permiten imprimirle a los personajes un aspecto casi real. Luego, las menores posibilidades técnicas de las consolas obligan a utilizar diseños más simples.

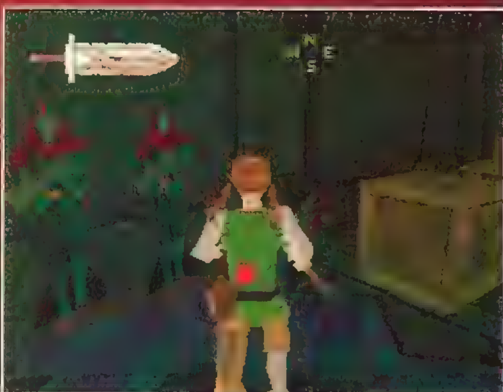
A Lara, la protagonista de «Tomb Raider», ya le ha salido una competidora. Su nombre es Beth y será la protagonista de una apasionante aventura que nos llegará el mes próximo de la mano de Telstar.



Otro paso que se ha seguido para la creación de los personajes de este juego ha sido la realización de figuras de escayola, las cuales han servido como modelos.







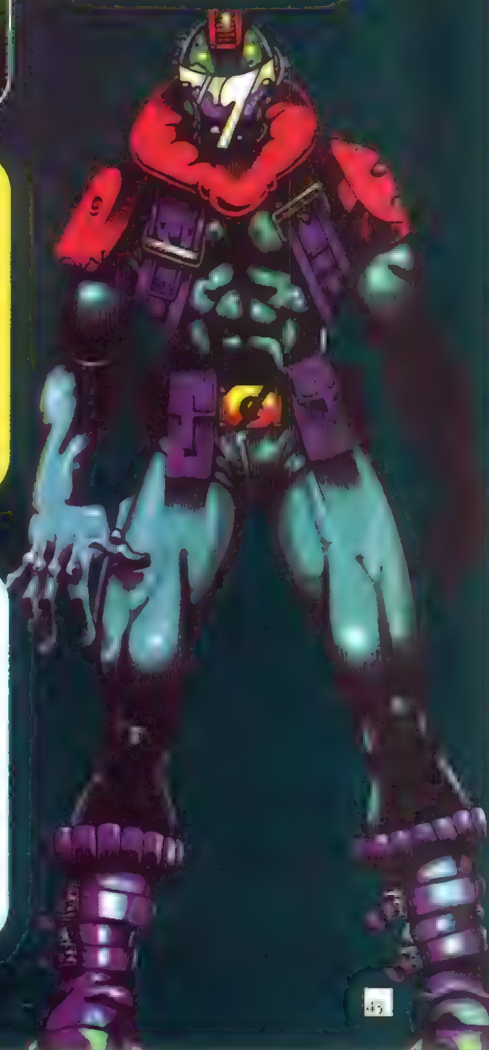


Una vez que se ha creado la malla correspondiente a un personaje, se le superponen las diferentes texturas que corresponden a las "materias" de las que esté hecho. En este caso tenemos piel humana, pieles de animales para los vestidos y madera para las armas.

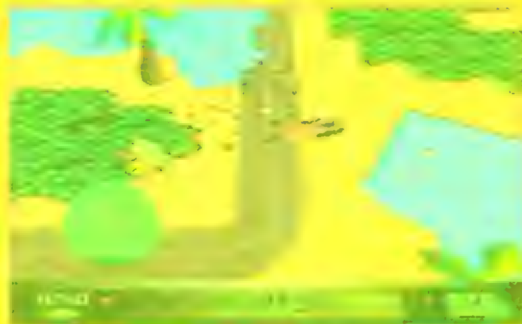


Érase una vez en el futuro...

El argumento de este juego es uno de sus aspectos más cuidados. Todo comienza cuando unos piratas del futuro, concretamente del año 2555, son enviados por su jefe para robar la espada Excalibur, que hizo tan famosos a Arturo y sus caballeros.
El motivo no es otro que aprovechar el poder y la magia de esta espada para dominar un mundo futuro dominado por el caos y la degradación. El mago Merlín intentará recuperar a Excalibur enviando a su aprendiz Beth, arriesgada joven que contará tan sólo con la ayuda de una espada y algunas habilidades mágicas.
A partir de aquí comenzará una apasionante aventura con viajes al futuro, combates, brujería y muchas, muchas sorpresas.







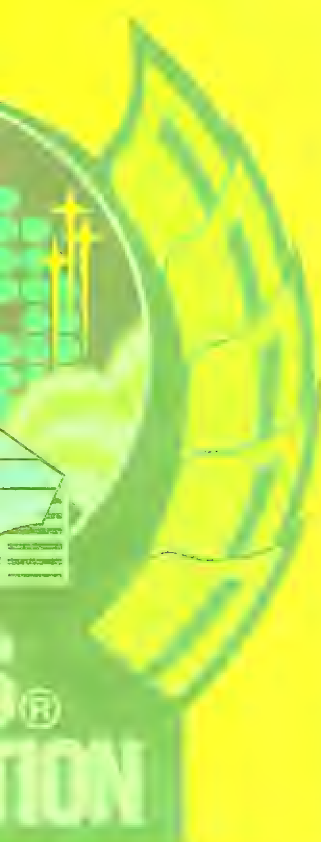

El tanque que todo lo arrasa

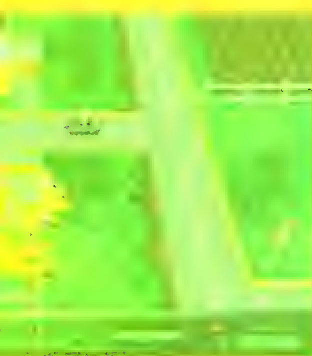
Sega tiene preparada una sorpresa en Saturn para el próximo mes, un juego atípico que se desmarca de los géneros habituales en esta consola.

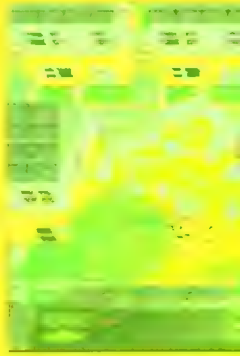
«Mass Destruction» será un "shoot´em up" puro y duro que presentará 24 escenarios de combate en los cuales un pequeño tanque deberá realizar las sucesivas misiones encomendadas por el alto mando. Estas misiones nos llevarán a efectuar tareas variadas como capturar prisioneros o recuperar mercancías, pero lo cierto es que lo único de lo que tendremos que preocuparnos será de destrozar todo lo que encontremos en nuestro camino.

Nuestro tanque irá equipado con un extenso arsenal, y podrá moverse con libertad por los mapeados correspondientes a cada campaña. En cierto sentido este planteamiento recuerda a la serie «Strike», aunque con muchos menos elementos estratégicos y con un protagonismo casi absoluto de los combates y la acción, y también mantiene cierto parecido con un juego editado hace algún tiempo en PlayStation, «Return Fire».

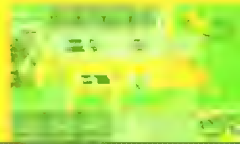
En definitiva, iros preparando para un excelente juego bélico repleto de acción y jugabilidad y con un acabado gráfico muy correcto.





Acclaim Entertainment y Hobby Consolas se complacen en presentar a...

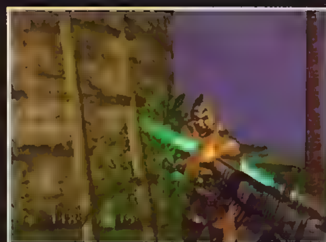
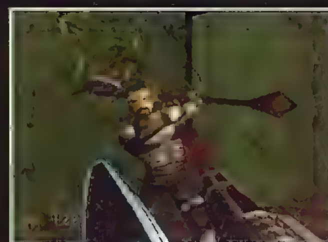
TUROK
DINOSAUR HUNTER

EN UNA ATERRADORA HISTORIA EN LA QUE NO FALTARÁN...

...PELIGROSOS HUMANOIDES...

Razas impensables, alienígeneas, cyborgs, mutantes... Extraños seres con formas humanas pero con las peores intenciones.



...EXTRAÑAS CRIATURAS...



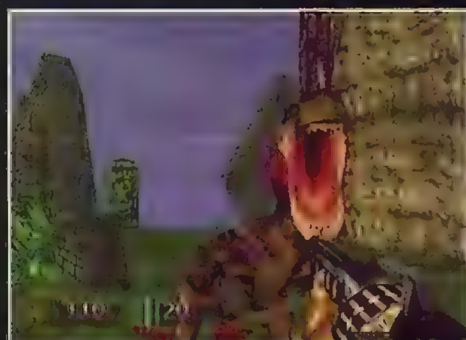



Saurios terroríficos, insectos gigantes, especies asesinas... criaturas hambrientas dispuestas a satisfacer su instinto depredador.

...ARMAS DEMOLEDORAS...









Cuchillos, arcos y flechas, pistolas, fusiles, rifles, ametralladoras, bazookas, lanzacohetes, cañones de fusión, aceleradores de partículas, lanzadores de ondas energéticas... un arsenal inagotable de armas de efectos devastadores.

...ENEMIGOS IMPLACABLES...



Un Tiranosaurio a la parrilla para desayunar.



The Campaingner, el más malo entre los malos.



Una Mantis religiosa en pleno ataque de histeria.

...Y ALGUNOS MISTERIOS SIN RESOLVER...



¿Por qué le ha crecido a este individuo tanto la cabeza?



¿Quién ha colgado a este tipo del techo como a una longaniza?



¿Qué ocurre cuando utilizamos un arma nuclear en pleno bosque?



¿Hacia qué bello paraje conducirán estas escaleras?

UN ESTREMECEDOR RELATO QUE TE HARÁ TEMBLAR EN TU SILLÓN.

TUROK: THE DINOSAUR HUNTER

A PARTIR DEL MES PRÓXIMO EN UNA NINTENDO64 CERCANA A TI

SENTIRÁS CÓMO EL MIEDO TE ATRAPA

SENTIENT

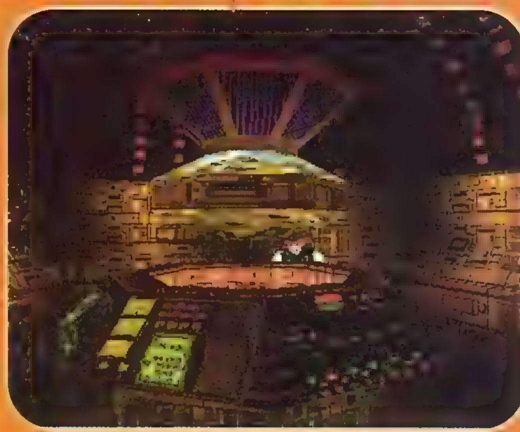
Intrigas en el espacio

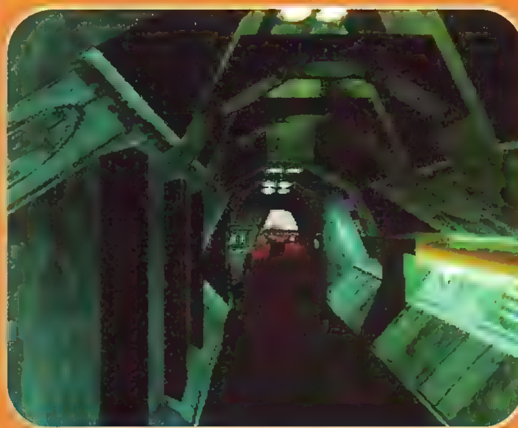


La estación espacial en la que transcurre el juego estará habitada por 62 personajes. Cada uno de ellos tiene su ocupación y se preocupará de su propia vida. Eso implicará que no actúen igual cuando tú estés delante que a tus espaldas. El dialogo con ellos -es de esperar que en castellano- se hará imprescindible para llevar la aventura a buen puerto.

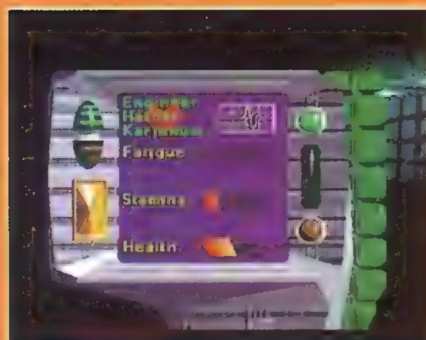












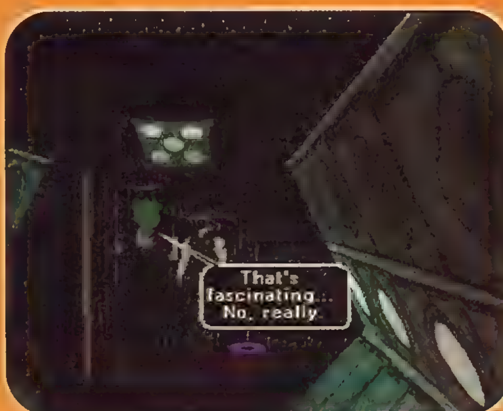
Como en todo buen juego de rol/estrategia, deberemos preocuparnos en todo momento de controlar nuestro estado de salud y nuestros niveles de estamina y cansancio.

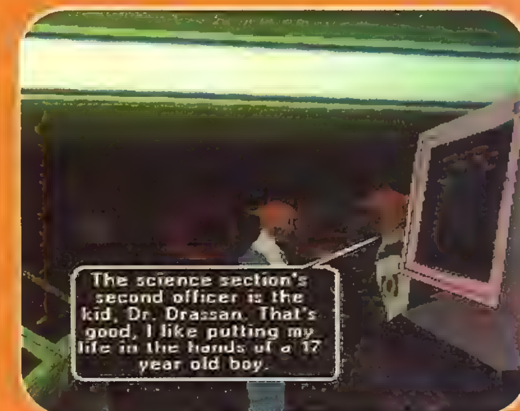
Psygnosis quiere mantener su política de no encasillarse en ningún género. Entre sus múltiples lanzamientos para el mes próximo encontramos arcades de conducción, simuladores de fútbol, aventuras gráficas e incluso también un curioso e interesante juego de rol/estrategia. A este último género pertenece este «Sentient», un juego cuyo argumento nos trasladará a una nave minera que orbita alrededor del sol y en la cual se produce un escape de radiación. Tú, lógicamente, serás el encargado de trasladarte hasta allí para resolver el problema.

Acción en tiempo real sobre un escenario 3D poligonal, más de 60 personajes cada uno con su propia personalidad y que reaccionarán de diferente manera ante tus decisiones, un amplio menú de posibilidades a la hora de conversar y generación aleatoria de los hechos que hará que cada partida sea diferente a la anterior serán los principales ingredientes de un juego que promete hacer las delicias de los que gustan sentarse frente a una consola para pensar. Atentos, estrategas.

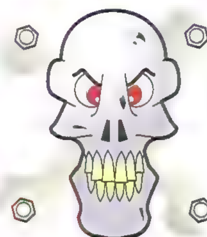


A lo largo del juego encontraremos 12 ordenadores como éste que nos permitirán recavar información acerca de lo que esté aconteciendo en la nave.





MONSTER TRUCKS







Con ruedas y a lo loco

La simulación de coches es uno de los géneros que vive más lanzamientos cada mes, aunque también es cierto que cada uno de estos títulos nos ofrece una visión muy particular de lo que es afrontar una competición automovilística.

El mes próximo Sony nos presentará una nueva oferta en la que se nos propondrá participar en una espectacular carrera de vehículos todoterreno que tendrá lugar en los circuitos más abruptos e intrincados que puedas imaginar. Estos modelos 4x4 serán, sin embargo, un tanto peculiares, ya que no son modelos de serie sino que se tratará de furgonetas y turismos a los que se les ha añadido unas ruedas gigantescas, práctica muy habitual en USA y a la que se conoce precisamente con el nombre de Monster Trucks.

El juego planteará un competición en la que el jugador deberá estar pendiente no sólo de sortear las enormes dificultades propias de los recorridos, sino también de entorpecer a sus rivales e incluso habrá modalidades en las que se premiará a los conductores que destrocen un mayor número de coches contrarios, aplastándolos con sus enormes ruedas.

Un "deporte" muy americano y de un afán muy destructivo que Psygnosis ha recreado especialmente para los usuarios de PlayStation.









Además de participar en alocadas carreras, «Monster Trucks» también nos ofrecerá la posibilidad de machacar vehículos con nuestras enormes ruedas.





adidas® power Soccer International 97




Con todos los efectivos

«Adidas Power Soccer» se destacó como uno de los mejores simuladores de fútbol del año pasado. Sus cualidades gráficas, en las que sobresalía una esmerada animación y una jugabilidad cercana a los grandes clásicos como «Sensible Soccer», le convertía en un título ideal para los seguidores de este absorbente deporte.

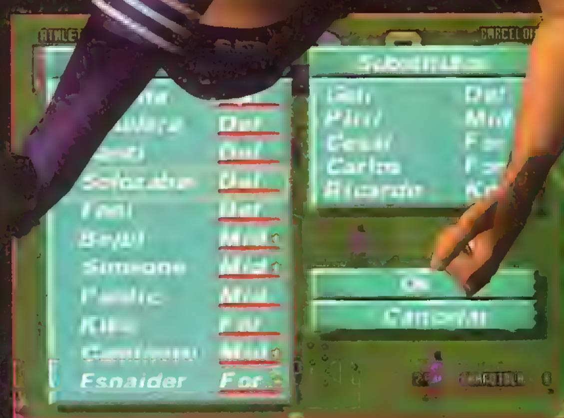
Desgraciadamente el juego sólo incluía las ligas inglesa, alemana y francesa, perdiendo muchos enteros al dejar fuera competiciones tan importantes como la italiana y, sobre todo, la española. ¿Solución?. Pues preparar una segunda parte que, además de ofrecer unas incuestionables virtudes gráficas y jugables, permita seleccionar cualquier club de fútbol de las más potentes ligas europeas.

Actualizado al máximo, con «APS International 97» podremos así jugar a partir del mes próximo con un Madrid en el que Raúl hará de las suyas, con un Barça capitaneado por Ronaldo o con un crecido Extremadura dispuesto a dar la campanada.

Por otra parte, un seguimiento espectacular del juego, que puede ser realizado con seis cámaras diferentes, animará una competición en la que no faltarán detalles tan importantes como un comentarista muy puesto en esto del fútbol y que nos hablará en perfecto castellano.



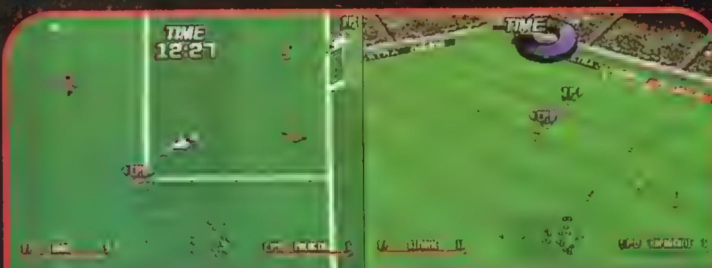
Si os va esto del sillón-ball, tranquilos, porque el mes que viene os descubriremos todas las excelencias de este atractivo simulador de Psygnosis.



Uno de los mayores atractivos que presentará esta segunda entrega de «Adidas Power Soccer» será que nos permitirá jugar con los equipos españoles y con las plantillas reales. Abajo vemos los tres modos de juego disponibles: Amistoso, Torneo y Liga.







El seguimiento de los partidos resultará espectacular, ya que tendremos a nuestra disposición hasta 6 cámaras diferentes que nos ofreceán otras tantas perspectivas bastante jugables.

Preview - PlayStation

La hora de la verdad

Ya no hay que especular más. Ya no es necesario hablar en futuro de «Mario 64». A partir del día 10 de Marzo este juego es una realidad, un cartucho que se puede tocar, disfrutar, admirar.... Si os apetece podéis seguir leyendo estás páginas y ver lo que opinamos nosotros personalmente sobre esta auténtica maravilla de Nintendo. Pero, afortunadamente, nuestras palabras ya no son un dogma. «Mario 64» está, por fin, en la calle. Y el que quiera no tiene más que verlo y sacar sus propias conclusiones.

SUPER MARIO 64

Fase 13
Tiny-Huge Island

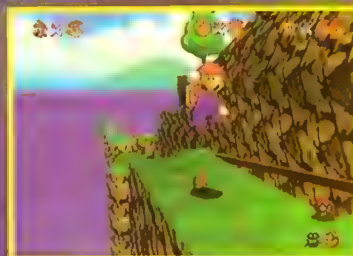


Este nivel resulta realmente curioso. Veréis. Tiene dos entradas, dos cuadros exactamente iguales, pero que al ser atravesados provocan efectos radicalmente distintos sobre Mario. Al pasar a través del cuadro de la derecha, Mario se encontrará en un mundo pensado a lo grande en el que se enfrentará a enemigos gigantescos, a lomas enormes y a saltos inalcanzables. El otro cuadro lleva al mismo escenario, pero aquí los koopas se convertirán casi en hormigas y toda la isla en poco más que un peñasco. Es decir, entrando por una ventana Mario se convierte en un enano y entrando por la otra, en un gigante, como Gulliver.

Para conseguir las estrellas Mario tendrá que mutar su tamaño una y otra vez y para ello habrá de introducirse en las diversas tuberías que hay en la isla. Un mundo, sin duda, lleno de sorpresas.



En este mundo que parece extraído del libro Los Viajes de Gulliver, (por cierto, si no lo habéis leído hacedlo, porque es genial), Mario deberá alternar constantemente su tamaño de gigante a enano. Para ello, deberá utilizar estas tuberías.



Aquí podéis ver a Mario convertido en gigante. Observad el tamaño de los koopas... la verdad es que así no asustan a nadie.



Y ahora, admirar a Mario en su faceta de liliputiense. El koopa adquiere unas dimensiones que le convierten en un peligro realmente serio.

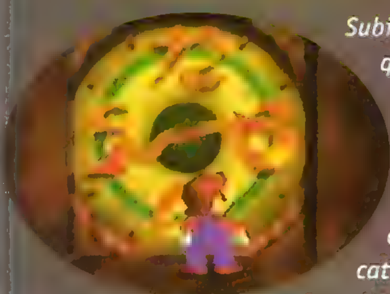








Fase 14
Tick Tock Clock



Subiendo unas largas escaleras que parten de la sala de los mil cuadros nos encontraremos con un gran reloj de pared. Podemos atravesar su esfera para entrar así en su mecanismo y catapultarnos a la penúltima fase del juego. Eso sí, prestad atención porque las manecillas del reloj están en movimiento y, dependiendo, de la hora a la que entremos funcionará o no toda la maquinara interior.

Obviamente si entramos en un momento en el que los engranajes no giran ni los péndulos se mueven es más fácil moverse por las tripas de la máquina. Desgraciadamente para conseguir muchas de las estrellas es necesario jugar con el reloj en marcha, lo que nos obligará a coordinar como nunca nuestros saltos a la "respiración" de la maquinaria. Mario necesitará una gran concentración y equilibrio para cumplir su objetivo. Y es que en la lucha contra el tiempo un paso en falso supone perder una vida.









Lo peligroso de esta fase es que para conseguir todas las estrellas hay que avanzar sobre mecanismos móviles, lo cual requiere una gran precisión, paciencia y habilidad en el salto.



Mario 64 pasará a la historia gracias a su su revolucionario planteamiento gráfico. Ningún otro juego realizado hasta la fecha -mención especial para nuestro amado «Tomb Raider»- había puesto a nuestra disposición escenarios tridimensionales tan amplios, tan libres, tan imaginativos, tan alucinantes como los que han salido de la mente del genial Shigheru Miyamoto.

Porque en «Mario 64» podemos desplazarnos con una libertad absoluta por mundos en los que la tecnología -que se mueve entre términos tan fríos como polígonos, renderizaciones o texturas- ha hecho posible la existencia de decorados y personajes que hasta hace muy poco tiempo parecían imposibles.

Además, nos encontramos con un Mario tan perfectamente animado, un Mario tan real, que a veces nos parecerá que está vivo y no será extraño que acabemos hablando con él como si de una persona se tratara: *-¡Tío, no te caigas más veces!* Y es que, sin duda, «Mario 64» ►

Objetos que no debes olvidar

Estos son los items más importantes del juego. La mayoría de ellos son objetivos básico que no debéis dejar de coger y otros son ayudas que terminarán siendo inestimables a medida que avance la dificultad. Prestad atención porque de ellos depende vuestro éxito.



Monedas Amarillas: recuperan energía. Con cien conseguimos una estrella extra.



Monedas Rojas: Equivalen a dos amarillas. Si cogemos 8 aparecerá una estrella.



Monedas Azules: Aparecen al pulsar determinados bloques. Equivalen a cinco monedas amarillas.



Corazones: rellenan la energía al ser atravesados. Puede quedarse hasta llenar toda la energía.



Setas: otro de los items típicos de Mario, la seta verde aumentará en una vida nuestro marcador.



Estrellas: Son el objetivo final del juego. Hay un total de 120.



► es un juego marcado por su altísimo nivel técnico.

De él se desprende un modo fascinante de jugar. Un modo que está pensado para que el jugador tenga que desarrollar al máximo el poder de su imaginación. Porque en los mundos de «Mario 64» no hay nada prefijado, ni lineal, ni previsible. Ni tampoco hay nada imposible. Pero, a lo mejor, para llegar allí arriba tienes que combinar un salto lateral con un rebote en la pared, o quizás ponerte una gorra, o tal vez utilizar a un enemigo como trampolín, o dejar que te lleve un pájaro volando, o convertirte en... ¡yo qué sé!

Pero lo más importante, lo realmente genial de este título es que nos concede una libertad total para movernos y para encontrar las soluciones a nuestros problemas, sin imponernos más límites que seguir las reglas básicas del juego. Tanto es así, que hay estrellas -objetivo final en cada mundo- que no aparecen en un lugar establecido, sino allá donde concluyamos la tarea que tengamos encomendada.

Pero aún hay más. Las distintas acciones que realizamos en un nivel, cambian la faz de otro, de tal manera que vivimos ►

MuéVETe, MaRiO (y 4)

En los números anteriores os hemos hablado de las dos acciones más importantes para Mario: los saltos y los golpes. Pero no es lo único que nuestro amigo debe dominar si quiere conseguir 120 estrellas, acabar con Bowser y rescatar a la princesa. Y es que este orondo héroe es uno de los personajes más polifacéticos y capaces que podéis encontrar en el mundo de los videojuegos. La animación de Mario os deparará muchas sorpresas a lo largo y ancho de su aventura.

Nunca debéis pensar que ya los habéis visto todo...



Colgado de rejas o enredaderas Mario podrá llegar a zonas inaccesibles.



Subir, bajar y saltar por tubos puede resultar tan difícil como imprescindible.



En algunos saltos será necesario agarrarse al borde de la plataforma.



Haciendo el pino desde tubos y árboles Mario podrá pegar saltos altísimos.



Si el riesgo a ahogarse no es muy grande, Mario podrá bucear moviendo únicamente los pies. Es más lento, pero también permite mayor margen para cambiar de dirección.



Pulsando sin pausa el botón de salto Mario buceará moviendo manos y pies velozmente. Cuando nuestro objetivo es claro o la falta de oxígeno agobiante es la mejor manera de bucear.



Agachado Mario puede gatear, lo que le permitirá colarse por lugares pequeños.



Andar (no correr) será muy aconsejable a la hora de cruzar pasos estrechos.



Si tiramos del joystick con fuerza Mario correrá cada vez a mayor velocidad.



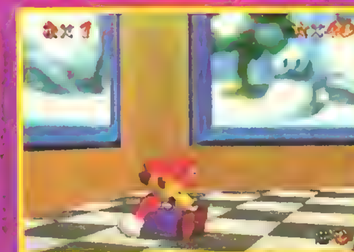
Para nadar a toda velocidad hay que hacer lo mismo que para bucear: mover manos y pies a la vez. La rapidez será determinante en muchos momentos del juego.



Para nadar con precisión y buscando unas buenas referencias lo ideal es nadar moviendo sólo los pies. Es lento, pero seguro, además, basta con mantener pulsado el botón de salto.



Es factible transportar objetos de un lado a otro. Normalmente son enemigos o bloques que hay que arrojar.



Cuando Mario esté un buen rato sin hacer nada empezará a bostezar y adormilarse. Si le dejáis se echará una buena siesta.

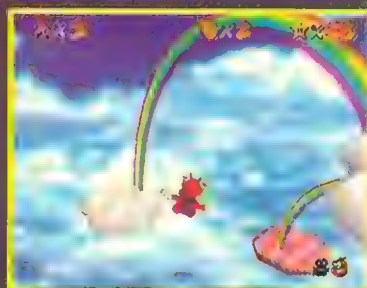


Algunos de los elementos del juego son susceptibles de ser desplazados y siempre hay una buena razón para ello.

Más allá del Arco Iris

Un hueco en lo alto de una pared y un agujero en el suelo nos llevarán directamente a una fase de vuelo del estilo a la que escondía el interruptor rojo (¿os acordáis?). Con la gorra alada calada hasta las orejas, el orondo Mario deberá intentar recoger todas las monedas rojas del nivel. La cosa es tan complicada -y bonita a la vez- que incluso tendremos que echar mano de cañones que nos den más impulso. Menos mal que cada vez que nos caigamos apareceremos en el jardín del castillo sin perder una vida. Algo es algo.





Las nubes están tan altas y tan separadas entre sí, que ni con las alas llegaremos a ellas. Habrá que recurrir a los cañones.







En este nivel tendremos la sensación de que estamos volando entre las nubes. Otro de los escenarios realmente fascinantes de «Mario 64».

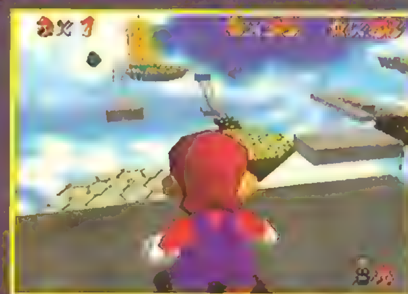
Fase 15
Rainbow Rider

La última fase del juego no podía ser fácil. Ni siquiera parecerlo. Con Mario subido en una alfombra mágica que viaja sobre un Arco Iris deberemos sortear cientos de obstáculos en busca de las ansiadas estrellas. En el cielo no hay lugar para los errores y un único desliz dará con los huesos de Mario en el suelo. La precisión de los saltos deberá ser casi milimétrica y la velocidad de reacción resultará un factor determinante.

Descubriréis un mundo brillante, lleno de luz, plagado de elementos imposibles y más fantástico que cualquier otro.

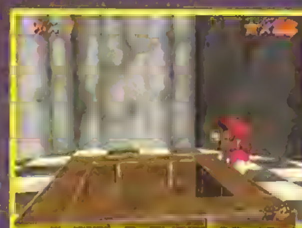


Esta alfombra voladora será nuestro particular medio de transporte en este mundo. Pero no creáis que os vais a tener que limitar a ir sentados cómodamente sobre ella..



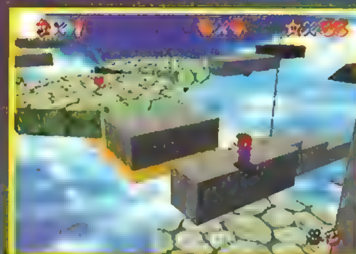
Esta fase puede llegar a desesperar al más hábil saltador. Y es que hay muchas más posibilidades de caerse que de dar un salto en condiciones.





Un hueco en el suelo da acceso a esta última fase, una de las más difíciles de todo el juego. Lógico, el final de la diversión se acerca...









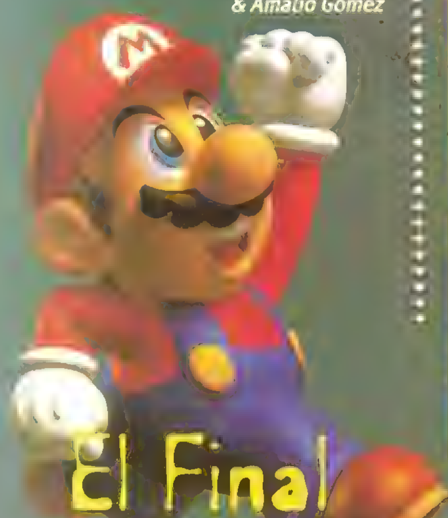
► en un continuo cambio, en una sorpresa inacabable que nos empuja a seguir y seguir jugando para descubrir qué es lo que hay más allá: -*¿Qué se le habrá ocurrido ahora al Miyamoto? ¿qué criatura se habrá inventado?*

«Mario 64» atrae, atrapa, subyuga por su enorme belleza y por su indescriptible magia.

Ah, y no os dejéis engañar por su aspecto, por ese aire infantiloide -inherente a la saga- que puede parecerle ñoño a quienes se las dan de duros y presumen de su habilidad para acabar con bandas de atracadores, asesinos natos o capos de la droga. Que los escenarios de «Mario 64» tengan más colorines que la habitación de un bebé no significa el juego sea para "modositos". Ni muchísimo menos. Ya quisieran muchos juegos para "adultos" ser tan difíciles, tan duraderos, tan originales, tan adictivos, tan geniales como éste.

En fin, qué más podemos decir. «Mario 64» es el mejor juego que jamás hemos visto. Y seguramente lo seguirá siendo durante mucho, mucho tiempo.

Sonia Herranz
& Amalio Gómez



El último y genuino Bowser





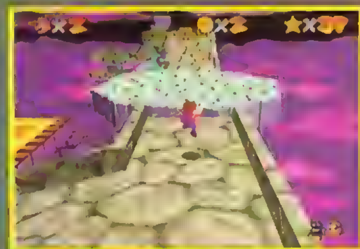
Y ya estamos en la antesala del final: el enfrentamiento definitivo con Bowser. Para poder llegar hasta el cuadro del archienemigo de Mario hay que tener un mínimo de 70 estrellas y una experiencia demostrada. Veréis, la fase previa no es muy larga, pero sí bastante complicada: Aparecerán la mayoría de los enemigos del juego que intentarán cerrarnos los ya estrechos caminos que atraviesan abismos insondables. Fuego, plataformas móviles, suelo que cede a la presión... Y al final... Bowser. Para acabar con este erizado monstruo hay que usar el mismo sistema de las veces anteriores, es decir, lanzarlo contra las bolas de pinchos que flanquean en ring circular. Esta vez hay que conseguir ensartarle tres veces, con la dificultad añadida de que Bowser romperá pedazos de suelo, creará ondas expansivas, escupirá más fuego que nunca, cargará contra Mario y se moverá a velocidad de vértigo.... en una palabra, terrorífico. Con mucho ingenio y paciencia conseguiréis acabar con él, recoger una estrella más y volar hacia el Gran Final que rompe el hechizo de la princesa...

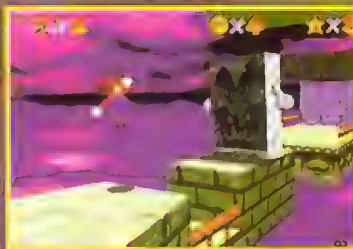


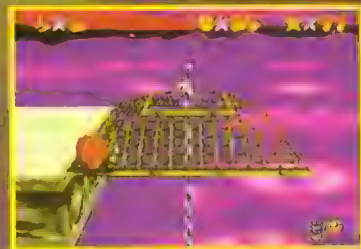




Más listo que cualquiera de los Bowser anteriores éste nos atacará a corta, media y larga distancia, se moverá con velocidad y hasta romperá el suelo. Además, hay que golpearle tres veces. Vais a sudar tinta.



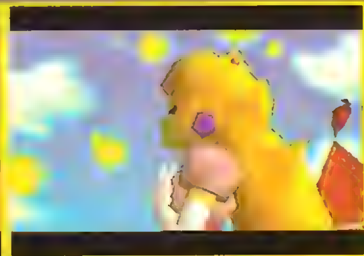




El Final











Lo mires como lo mires

Una de las características más destacables de este juego es que nos ofrece una gama casi infinita de puntos de vista. Se puede decir que hay una manera "natural" de jugar, pero lo cierto es que con el tiempo verás que en muchas ocasiones es necesario utilizar alguna perspectiva en concreto para poder controlar mejor la situación.





Pulsando el botón R veremos a Mario desde atrás pero en una toma muy cercana. En honor a la verdad, esta vista resulta muy poco jugable, aunque bastante espectacular.

Muchas veces necesitaremos ver lo que nos rodea. Pulsando este botón pasaremos a un modo en el que, moviendo el joystick, Mario girará la cabeza para mirar.





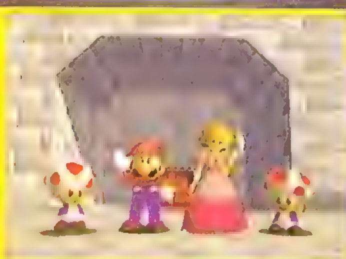




Este botón realiza la misma función que el zoom de una cámara fotográfica o un vídeo, es decir, pulsándolo alejamos o acercamos el encuadre de Mario. Tiene dos posiciones: cercana, (arriba) y alejada (abajo) y no se puede decir que ninguna sea la mejor, pues en cada situación será más aconsejable el uso de una o de otra.

Los botones de izquierda y derecha nos permiten girar la "cámara" 360° alrededor de Mario. Cada vez que pulsemos uno de estos botones, la cámara girará en esa dirección, aunque se detendrá si encuentra un obstáculo que la impida avanzar (una pared, un bloque...). Cuando Mario esté parado, la cámara se colocará automáticamente detrás de él.





Aquí tenéis una muestra de algunas de las bonitas escenas que aparecen tras terminar el juego. Si lográis 120 estrellas veréis un final diferente. En cualquier caso, llegar hasta aquí va a ser todo un logro. Y una auténtica pena...

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	MARIO 64
Compañía:	NINTENDO
Programación:	SHIGHERU MIYAMOTO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	15 MUNDOS
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	128 MEGAS

GRÁFICOS: --

Al evaluar a «Mario 64», uno se siente como si estuviera examinando a Picasso. Miyamoto, el programador de este juego, debería ser considerado como uno de los mayores talentos creadores de las últimas décadas. No nos atrevemos a ponerle una puntuación al aspecto estético de su obra.

SONIDO: 93

El sistema utilizado en N64 para reproducir el sonido consigue una calidad igual o superior (en este caso superior) a la del CD. En cuanto a las melodías y efectos en sí... son buenos, pero no sorprenden.

JUGABILIDAD: 97

Al principio resulta bastante complicado coordinar los infinitos movimientos de Mario con los cambios de perspectiva y con la ubicación en el espacio de los objetos. A esto añádele lo que supone de novedoso controlar el pad analógico con el dedo "gordo" y... Pero después de tres partidas empezarás a controlar el tema y unos días más tarde podrás saltar sin problemas de una plataforma móvil a un poste que sube y baja mientras giras la cámara, cambias la perspectiva y te comes un Bollicao con la otra mano. Eso sí, como la dificultad del juego es creciente, cada nivel te obligará a ir "inventando" nuevos movimientos.

DIVERSIÓN: --

El videojuego adquiere con «Mario 64» una nueva dimensión. Y, refiriéndose a él, hablar de "diversión", así, a secas, sería poco menos que una banalidad. Porque, por poner un símil cinematográfico, decir que «Mario 64» es un juego "divertido" sería como decir que con «Blade Runner» o con «Alien»: "Oye, se pasa el rato...". Jugar con «Mario 64» es mucho más que jugar a matar marcianos, mucho más que simular que conduces un coche, muchísimo más que liarte a mamporros con 32 bestias corrupias. Porque todos estos géneros resultan, así, a secas, "divertidos"... o muy divertidos... o divertidísimos si lo prefieres. Pero «Mario 64» no es un juego, es un mundo aparte. Si te metes en él te gustará más o menos, dirás que si tal y que si cual, que si es jugable, que si no lo es, que si los polígonos y que si las texturas, que si es infantil y que si la abuela fuma, pero lo que nadie, absolutamente nadie que entienda un poco de videojuegos podrá negar nunca es que lo que ha creado ese "loco" japonés que anda por ahí suelto y que responde al nombre de Shigheru Miyamoto es una auténtica obra de arte. Y, como tal, a muchos les va a resultar muy difícil comprenderla.

VALORACIÓN: --

Obras como «Mario 64» hacen que el videojuego pueda ser considerado como el octavo arte.

DARK SAVIOR

ダークセイバー

Un cazador de recompensas, una isla-prisión en la que se ha escondido su presa y una organización que pretende liberar a los reclusos injustamente encerrados... Un extraño triángulo en el que Sega se ha basado para crear una historia que no tiene otro objetivo que ofrecerle al jugador acción, lucha y aventura a partes iguales.

Nuestro protagonista, el cazador de recompensas, llegará a la isla prisión persiguiendo a una bestia diabólica huida del barco en el que se realizaba su traslado, pero pronto descubrirá que los prisioneros que se encuentran allí recluidos son en su mayoría buena gente y que el gobernador del lugar los utiliza para llevar a cabo experimentos biológicos.

Con estos antecedentes argumentales podréis imaginar que nuestro amigo Garian se va a ver envuelto en una compleja trama en la que los peligros le acecharán tras cada esquina y donde deberá demostrar constantemente tanto su inteligencia como su fuerza y su destreza.

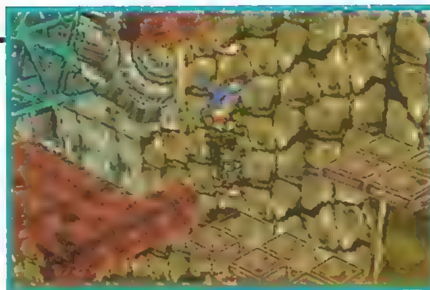
Como aventura que es, «Dark Savior» ofrece todos los ingredientes propios del género: un mapeado gigantesco sobre el que deambular, un amplio menú en el que modificar las cualidades de nuestro héroe, muchas armas para luchar, numerosos objetos para utilizar y amenas conversaciones que mantener con los variopintos personajes que irán apareciendo en nuestro camino.

Sin embargo, a pesar de este planteamiento tan típicamente aventurero, «Dark Savior» también ha querido ofrecer un buen número de características que se salen de la norma y que configuran un juego con una personalidad propia y diferente a todo lo visto hasta la fecha. De esta forma nos encontraremos con un compacto en el que se mezclan diferentes estilos con una sencillez pasmosa y casi descarada. Esto significa que tan pronto estaremos charlando amigablemente con algún personaje, como superando una fase que pondría los pelos de punta al más hábil plataformista. Y eso sin contar con que los combates se realizan al más puro estilo "versus", con pantalla de presentación de combate incluida.

Esta tremenda flexibilidad en el guión nos obliga a combinar ➤

Disfruta del "savior" de la AVENTURA

Saturn recibe a «Dark Savior», una auténtica maravilla realizada por la propia Sega en la que la aventura se combina magistralmente con otros géneros.







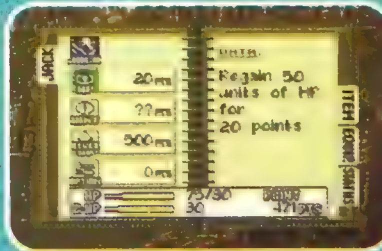
Este juego, a pesar de combinar varios géneros (plataformas, lucha...) tiene una base claramente de aventura. Por tanto, dialogar con otros personajes es una práctica habitual que, desgraciadamente, deberemos realizar en inglés. Una lástima, porque, aunque no supone una barrera insalvable, no nos permite disfrutar del juego en todo su esplendor.

Todo apuntado y bien ordenadito

Los menús de opciones -a los cuales debemos acceder con mucha frecuencia- están ordenados en forma de agenda. Para consultarlos basta con pulsar un botón y navegar por sus páginas como si de un cuaderno se tratase. Son páginas fáciles de comprender y muy intuitivas, por lo que el idioma no representa un obstáculo excesivo.



Ítems: Desde aquí podemos acceder a cualquiera de los objetos que llevemos. Se agrupan, por ejemplo, llaves, alimentos y objetos de cambio.



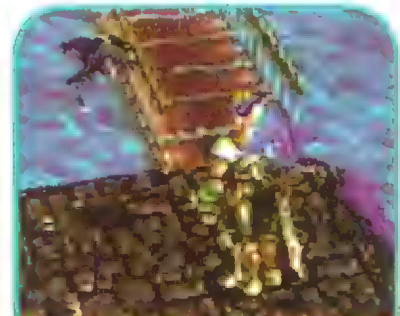
Jack: Con este menú nos comunicaremos con un pájaro que no se separará de nosotros. Podremos desde pedirle consejo a que nos dé energía.



Equipamiento: Las armas que llevamos aparecen aquí reflejadas, de manera que podremos optar entre una y otra en cualquier momento.



Status: Para conocer cómo anda nuestro nivel de vida, de velocidad, de defensa y de poder de ataque.



A lo largo del juego nos acompañará constantemente un pájaro azul, Jack, el cual nos será de mucha ayuda. Otros amigos alados aparecerán esporádicamente y nos servirán para salvar la partida (pájaro negro) o nos ofrecerán objetos (pájaro rojo).



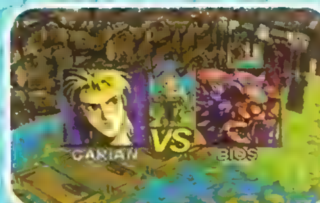




Los combates, en plan arcade

Las peleas con otros personajes serán como en los grandes arcade de lucha al estilo "versus". En los combates influirá el arma que llevemos y, además, nuestro héroe podrá efectuar incluso algunos golpes especiales que dependerán de una barra de energía.









constantemente nuestra astucia en las labores de aventurero como nuestras habilidades a la hora de pelear. El resultado es un sistema de juego que aunque no pertenece puramente a ningún género en concreto es capaz de enganchar a cualquier tipo de jugador: podemos decir que en su conjunto «Dark Savior» ofrece una oferta verdaderamente original y muy atractiva.

Junto a estas virtudes jugables, «Dark Savior» presenta un aspecto gráfico impresionante, con escenarios poligonales habitados por enormes personajes de gran definición y elementos descritos al detalle. Pero hay una pega que ponerle a este maravilloso entorno gráfico: la dureza del scroll cuando el personaje sube escaleras o rampas.

En cualquier caso, estamos ante una auténtica joya que, por otra parte, pierde algo de su enorme interés por un detalle que le es ajeno: no haber sido traducido al castellano. Un inconveniente que aunque no resulta vital, molesta bastante.

Sonia Herránz







A lo largo del juego podremos disfrutar de varios géneros: aventura, lucha, plataformas... La combinación de estos estilos ofrece unos resultados verdaderamente atractivos.



Dejando a un lado algunos fallos en el scroll, lo cierto es que el trabajo que se ha realizado a nivel gráfico ha sido sobresaliente.

Agárralo como puedas

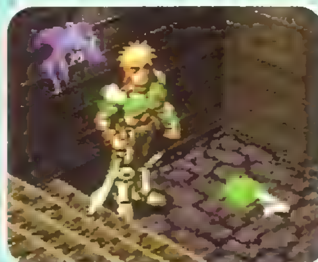


Botella: En este país la moneda de cambio no es el oro, sino las botellas, el chocolate y las revistas viejas.



Carne: Cualquier substancia apetitosa servirá para alimentar al héroe y rellenar de paso su barra de energía.

Muchos objetos nos servirán para avanzar en nuestra aventura: llaves, libros de viaje, flores mágicas, monedas, alimentos... Siempre hay que recoger todo lo que se ponga a nuestro alcance.



Llaves: Hay muchas, de diversas formas y colores, aunque su objetivo es siempre el mismo, ¿adivináis cuál?

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	UN MUNDO
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
Grandes sprites sobre escenarios de gran calidad y detalle. Desgraciadamente, el scroll es demasiado brusco a veces y produce alguna ralentización. Una pena.

SONIDO: 85
Una banda sonora épica y adecuada, aunque no cuenta con el apoyo de unos efectos sonoros abundantes y variados.

JUGABILIDAD: 91
Tiene un manejo sencillo y bastante cómodo. Algunos defectos gráficos, sin embargo, influyen a veces en la jugabilidad. Sobre todo porque el personaje no tiene un salto fácil y cuesta hacerse con él.

DIVERSIÓN: 93
La mezcla de géneros hace que sea un juego muy atractivo para cualquier tipo de usuario. Es bastante largo, con la dificultad justa y te obliga a intentar seguir avanzando una y otra vez.

VALORACIÓN: 91
«Dark Savior» ha rozado la perfección. Su bello planteamiento gráfico y lo original, variado y enganchante de su desarrollo le podrían haber convertido en una obra maestra total, pero algunos defectos técnicos y el hecho de que no esté traducido al castellano, han mermado ligeramente sus tremendas cualidades.
Estamos en cualquier caso ante un juego apasionante, ineludible, que sabrá ganarse la admiración de miles de usuarios y que, por méritos propios, se coloca en lo más alto del pódium de las aventuras.

RANKING:
Dark Savior
Mystaria
Shining Wisdom

Avanzamos imágenes aún en desarrollo del penúltimo arcade con héroe de cómic en el que trabaja Infogrames. Adjuntamos una entrevista con el programador, para que él os explique cada detalle del juego.



Os hemos preparado un dossier muy completo en el que podréis enteraros de todo lo referente a Nintendo64. El lanzamiento, las especificaciones técnicas, el precio, los mejores títulos, en fin, un despliegue de medios importantísimo para celebrar que ya está con nosotros el cerebro de 64 bits de la bestia.

Algunos de los títulos más atractivos para N64 comienzan a desfilar por la revista. Este mes os contamos todo lo que debéis saber sobre Shadows of the Empire.

Son 16 páginas, nada menos, cargadas con información de Mario64. Primero puntuamos el juego y luego incluimos una completa guía para encontrar todas las estrellas.



Muchos bits por delante.

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

HOBBY PRESS

King's Field









El ROL de la cárcel

Una de las posibles maneras de jugar un RPG, la más antigua quizá, es la de asumir nuestro papel de héroes desde la siempre agobiante perspectiva subjetiva, la cual no nos permite cuidar nuestras espaldas y nos obligar a movernos con máximo sigilo. Si a esta circunstancia le unes el hecho de que tienes que moverte por laberínticos escenarios de ambiente tétrico y lúgubre obtienes un juego perteneciente al llamado Rol de mazmorras.

Sobre esta base asumiremos el papel de un guerrero obligado a salvar una isla de la tiranía de un rey usurpador y de su pandilla de monstruosos secuaces.

Al principio de nuestra odisea, además de no saber muy bien lo que se espera de nosotros, nos encontraremos con que no tenemos más objetos en nuestro poder que una pequeña daga, diminuta en comparación a los monstruos locales...

Con un poco paciencia y buena voluntad, empezaremos a localizar los puntos más importantes del mapa. Encontraremos alguna magia, algún escudo, alguna hierba curativa y un punto de salvar partidas. Desde ahí nuestro espíritu aventurero se inflamará y nos llevará a abrir nuevos caminos, encontrar nuevas criaturas y a empezar a hacernos una idea más clara de los puntos débiles nuestros y de nuestros enemigos.

Buscaremos aldeas donde comprar armas con el oro arrebatado a los rivales, inspeccionaremos lóbregas cavernas buscando los cristales que nos otorguen poderes mágicos, usaremos llaves y rescataremos amigos que, en demostración de su gratitud, aumentarán nuestro equipaje con objetos... Terminaremos, sin quererlo, absorbidos por los extraños mapeados, los lóbregos ambientes y el peculiar espíritu de este gran juego.

Y es que, pese a la sensación de vacío de los primeros momentos, «King's Field» se destapa como un título con muchos atractivos ocultos que van aumentando a medida que descubrimos nuevas zonas que retan nuestra habilidad y nuestra inteligencia. Puede hacerse tan largo como queramos y a veces nos parecerá imposible de resolver, pero la absoluta libertad que se nos ofrece nos permitirá aprender a equivocarnos sin perder comba de la historia.

No es un juego para adictos a la acción pura, si no más bien para los que cuando luchan lo hacen porque no les queda otro remedio y disfrutan más buscando la manera de eludir un combate directo. Y es que ningún monstruo es fácil en este juego y la única manera de derrotarlos es ser más inteligentes que ellos.

Sonia Herránz

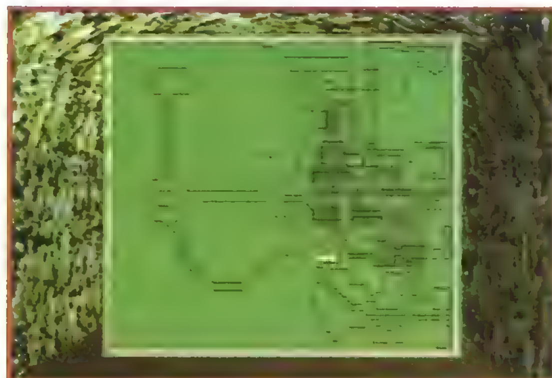




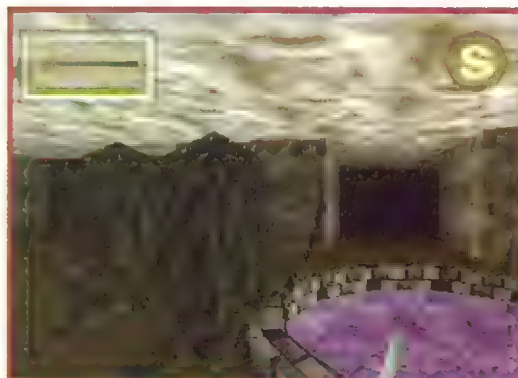


Estos cristales son la base del juego, habrá cristales llave, cristales curativos y, como en este caso,cristales susceptibles de convertirse en hechizos.

Encontraremos muchos personaje dispuestos a darnos consejos o a vendernos y comprarnos algo. Por desgracia, estos personajes hablan en inglés.



El mapa de los piratas permitirá que nos guiemos más o menos bien por los laberínticos subterráneos del juego, lo que no impide que haya otros mapas para zonas aún más complicadas.



Fuentes como ésta son una de las grandes alegrías del héroe ya que con sólo acercarse a ellas rellenará su barra de energía mágica y vital. Son como oasis en un peligroso desierto.





El ROL abandona por unos instantes su apariencia habitual y se imbuye en un juego de perspectiva subjetiva que te invita a vivir una aventura apasionante.



Completo equipaje



Armas, escudos, corazas, joyas protectoras, mallas, hierbas, pócimas, llaves, cristales mágicos... Transportaremos docenas de objetos con utilidades muy variadas que podemos encontrar o comprar y que serán determinantes en la historia.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Rol de mazmorras
Compañía:	Sony
Programación:	Beam Software
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	35
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 87

Aunque en principio no parecen demasiado espectaculares, tanto los personajes como los escenarios demuestran un gran dominio de la luz y las texturas. Crean la atmósfera perfecta.

Sonido: 87

Efectos sonoros y melodías se conjugan para generar un ambiente tan especial como adecuado, acentuando las tétricas sensaciones del juego.

Jugabilidad: 88

No es fácil, pero permite al jugador desarrollar muy diversas acciones gracias a un completo cuadro de control. Molesta algo que no esté traducido al castellano (no resulta fundamental).

Diversión: 89

La desorientación inicial da paso a una historia absorbente que va captando poco a poco toda la atención y puede llegar a convertirse en una obsesión.

Valoración: 88

La ambientación, los personajes, la historia... todo se conjuga a las mil maravillas para conseguir poner en marcha una aventura que ha sabido encontrar la forma de enganchar al jugador. Embutidos en la inquietante perspectiva subjetiva desenvolveremos una trama misteriosa que, si te gusta manejar menús de magias y armas, si no te importa depender de una llave escondida quién sabe dónde, si te encanta buscar las salidas de complicados laberintos... se convertirá para ti en un reto verdaderamente apasionante. Amantes de la acción, abstenerse. Aventureros de pro, (que sepáis inglés)... ¡a por él!

Ranking:

No hay juegos similares para PlayStation.

Bug Too!

BICHOS de película

Una vez más los chicos de Sega han decidido invadir de bichejos nuestras Saturn con la sana intención de hacernos disfrutar de un plataformas lleno de humor y simpatía. Y lo han hecho a través de «Bug Too!», continuación del primer plataformas que apareció para Saturn hace aproximadamente un año.

Pues bien, esta segunda parte de «Bug!» mantiene casi todos los elementos del juego original. Tantos que apenas se notan cambios en el desarrollo y planteamiento del juego.

De esta forma, nos encontramos nuevamente con un plataformas que busca la tridimensionalidad a base de hacernos viajar hacia el fondo o el frente de la pantalla siguiendo los estrechos pasillos que forman los laberintos de cada fase. El objetivo final de cada nivel no es otro que encontrar la salida mientras recogemos diversos items que nos abrirán el camino a diferentes y variadas fases de bonus. Por medio habrá todo tipo de enemigos (casi siempre extrañas mutaciones de artrópodos) y bastantes guardianes fin de fase. Como veis, todo muy parecido a lo que vimos en su predecesor.

La diferencias llegan de un planteamiento gráfico con más detalle, calidad y variedad que nos llevará, siempre en clave de humor, a recorrer escenarios tan cinematográficos como los de las aventuras de Indiana Jones, las películas de monstruos, los westerns o algún film de ciencia ficción.

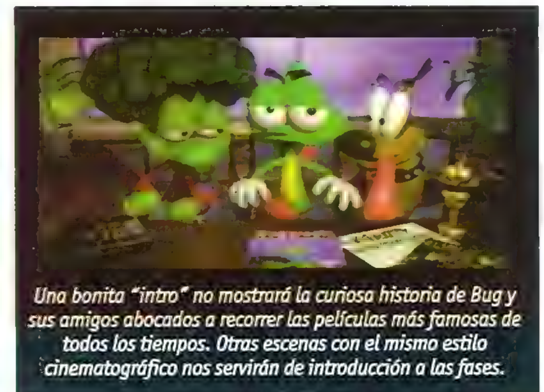
Los insectos enemigos asumirán en cada uno de estos escenarios el papel de mosquitos vampiros, cucarachas zombies o arañas momia, aumentando así considerablemente los alicientes del juego.

Con la misma intención de añadir atractivos al juego aparecen dos nuevos insectos que ayudarán a Bug en su misión: una mosca roquera y un perro-larva de larguísima lengua. La presencia de estos tres bichejos es uno de los elementos más cómicos, simpáticos y atrayentes de todo el juego. Básicamente los tres tienen las mismas habilidades, aunque diferentes maneras de llevarlas a cabo. Saltar y correr serán sus armas principales para subsistir en esta extraña aventura insectívora que se convierte en uno de los juegos más simpáticos y alegres para Saturn.

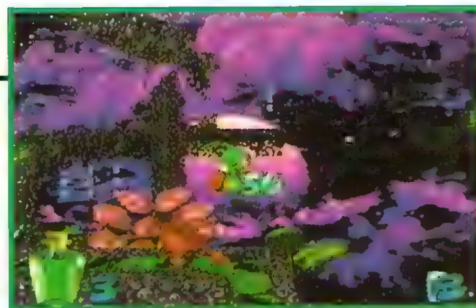
Sonia Herránz





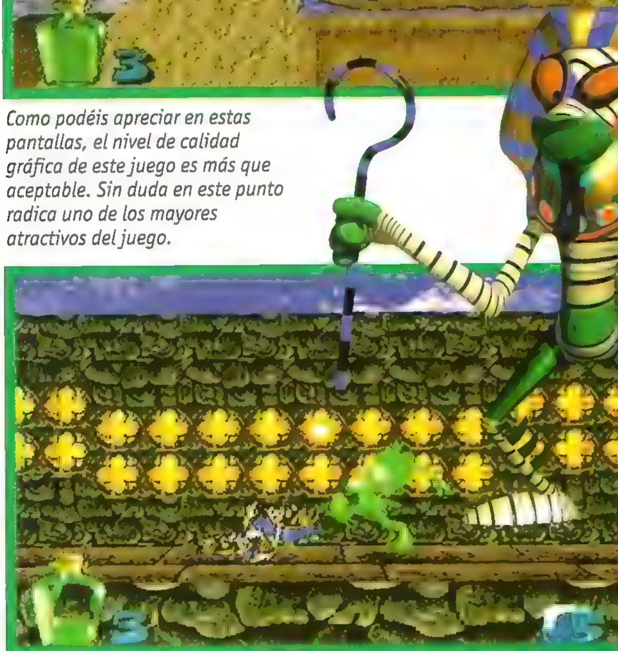

Una bonita "intro" no mostrará la curiosa historia de Bug y sus amigos abocados a recorrer las películas más famosas de todos los tiempos. Otras escenas con el mismo estilo cinematográfico nos servirán de introducción a las fases.







Como podéis apreciar en estas pantallas, el nivel de calidad gráfica de este juego es más que aceptable. Sin duda en este punto radica uno de los mayores atractivos del juego.





Consola:	Sega Saturn
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Sega
Programación:	Sega Soft
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	7
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD Rom



Bug regresa a Saturn para protagonizar un nuevo plataformas. Su concepto resulta muy parecido al de su antecesor, pero el juego ha mejorado notablemente a nivel gráfico



Gráficos: 88

Detallistas y originales, los escenarios del juego están llenos de color y simpatía. Mención especial merece la animación de los tres protagonistas.

Sonido: 87

Correcta banda sonora con una notable calidad en su música y en sus efectos sonoros.

Jugabilidad: 83

Su control no es del todo fiable debido a la dificultad que supone jugar en estas pseudo 3D.

Diversión: 86

Son siete niveles largos y variados con tres personajes diferentes a elegir.

Valoración: 86

«Bug Too!» es un entretenido plataformas que se parece demasiado a su antecesor, aunque haya sabido mejorar ciertos elementos básicos. Ahora es gráficamente más detallado y variado, incluye más personajes de simpática estampa y ofrece algo más de variedad a la hora de jugar. Sin embargo, estos encantos no son suficientes para considerarle un plataformas imprescindible.
No hay duda de que es un título con mucho encanto y simpatía y que sabrá granjerase a un buen número de incondicionales, pero le falta algo de chispa para llegar a lo más alto.









Ranking:

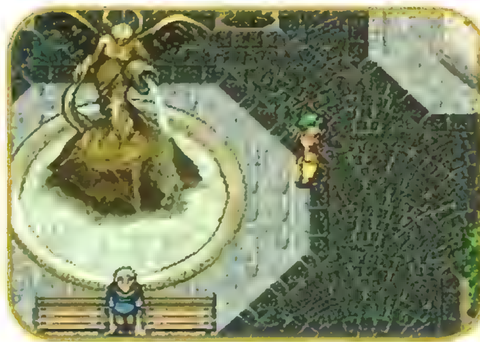
Nights

EarthWorm Jim

Bug Too!

Suikoden







Una aventura "de las de antes"



La incomprensible ausencia de juegos clásicos de rol para PlayStation (al menos en nuestro país) va a quedar paliada con la llegada de este programa de Konami llamado «Suikoden».

Este juego recupera el estilo de los juegos de rol más clásico, tipo «Phantasy Star» o «Breath of Fire», caracterizados por sus elaborados argumentos, su larguísimo desarrollo, la importancia de los diálogos y la inconfundible estética presentada desde una perspectiva aérea, con unos personajes y decorados de reducido tamaño. Por supuesto, tampoco faltan las imprescindibles batallas contra diferentes enemigos, desarrolladas por el siempre interesante sistema de turnos.

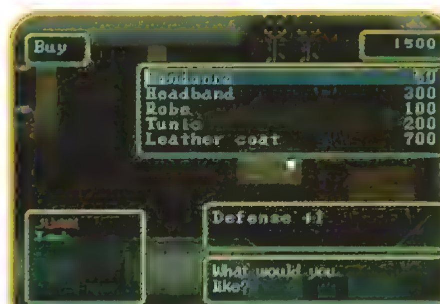
El juego nos cuenta la historia del hijo de un general que pretende comenzar su carrera militar y se ve inmerso en las disputas de la corte. Él será el encargado de imponer la ley y el orden y descubrir los misterios que esconden las actitudes tanto de los supuestos amigos como de los enemigos.

Como suele suceder en los juegos de este género, el protagonista deberá reclutar a otros compañeros con los que compartirá sus aventuras y que le servirán de impagable ayuda cuando llegue la hora de combatir.

Como decía, los diálogos con todos los personajes que aparecen en el juego son constantes e imprescindibles para seguir el curso de la historia, y es aquí donde viene el problema de siempre: los textos se encuentran en inglés, con lo que si no tienes conocimientos de este idioma... como si oyeras misa.

Un pequeño handicap que por desgracia empaña sensiblemente la enorme calidad que encierra este juego, que se sitúa a la altura de los mejores títulos del género. Una pena.

Manuel del Campo



En un juego de este tipo no pueden faltar los clásicos menús de ítems en los que el jugador puede observar sus habilidades y pertenencias.



Para ir de una localidad a otra, el juego nos ofrecerá este curioso formato a escala muy pequeña, en el que podremos desplazar libremente al personaje.

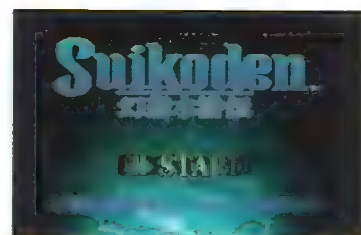
Llega la hora de combatir

Como en todo buen juego de rol, los combates son parte fundamental. Aquí se incluye el sistema de turnos y se ofrecen diferentes perspectivas para seguir la acción.



Los usuarios de PSX aficionados a los juegos de rol están de enhorabuena: Suikoden se presenta como un muy buen exponente del género.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM





Gráficamente el juego presenta un aspecto muy atractivo y aunque los personajes no son de un gran tamaño, están realizados al detalle.



Este sensacional juego de rol cuenta con el inconveniente de no estar traducido al castellano. Si salvas este inconveniente...











En «Suikoden» tampoco faltarán los personajes secundarios que, a lo largo del juego, se irán sumando a las andaduras del protagonista. Todos participarán juntos en los combates y cada uno aportará sus propias cualidades en cuanto a fuerza y destreza.

GRÁFICOS: 87

En la línea de los clásicos, pero con mucho más colorido y detalle, y utilizando diferentes perspectivas en los combates.

SONIDO: 89

Se limita casi a la banda sonora, pero ésta es de una calidad exquisita, ideal para acompañarte durante horas.

JUGABILIDAD: 86

La del juego en sí es indiscutible, pero los textos en inglés hace que sea limitada en nuestro país.

DIVERSIÓN: 89

Se trata de un género muy especial, pero los aficionados al tema disfrutarán a tope.

VALORACIÓN: 87

En condiciones normales valoraríamos a este juego con un 90, pero el hecho de que los textos estén en inglés nos obligan a bajarle ligeramente la puntuación.
Dejando este importante detalle a un lado, nos encontramos ante un muy buen juego de rol al estilo más clásico, con todos lo ingredientes propios del género y haciendo gala de algunas (no muchas) excelencias técnicas proporcionadas por la capacidad de PlayStation.
Además, se trata del primer juego de rol puro que aparece en nuestro país para esta consola, lo cual es todo una noticia para los amantes del género.
Un juego brillante que los aventureros -que sepan inglés- vivirán intensamente.

RANKING:

No hay juegos similares para PlayStation.






El mismo Sonic




No se han comido mucho el coco los chicos de Travellers Tales a la hora de presentar en 32 bits a la estrella de Sega. De hecho, este «Sonic 3D» es una réplica casi exacta del juego que pudimos ver no hace mucho tiempo en Mega Drive.

Evidentemente las mejoras gráficas se han hecho notar, especialmente en lo que se refiere a las aplicaciones de texturas y algunas renderizaciones, pero lo que es el diseño de escenarios y elementos que intervienen en el juego ha permanecido exactamente igual al original.

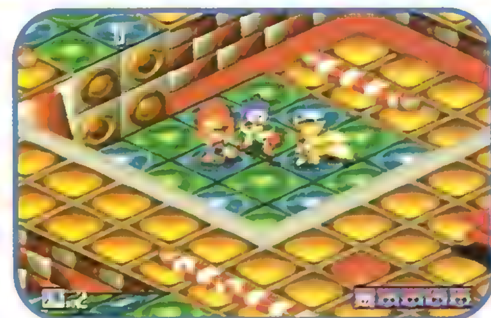
Como ya ocurría en Mega Drive, la misión de Sonic será dar con la salida de 14 niveles tridimensionales arrastrando tras él a cinco flickies en cada ocasión. Los dichosos flickies, escurridizos y un poco cabezones, están atrapados en las tripas de los enemigos de Sonic por lo que éste debe acabar con el monstruo de turno y luego atrapar al flickie para guiarlo sano y salvo hasta la salida. Como muchos enemigos no hay (exactamente cinco por nivel) los mapeados se han llenado de trampas móviles, lanzallamas, pinchos o minas de proximidad. Como siempre, para librarse de los contactos enemigos nuestro héroe deberá ir bien cargadito de anillos y recubrirse, si puede, con alguno de los escudos que se esconden en los habituales monitores.

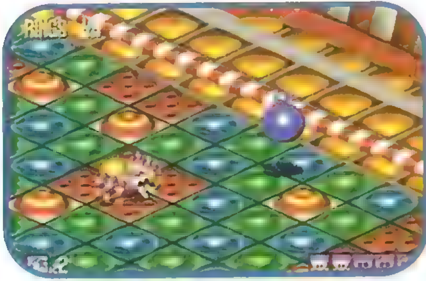
Como veis, este «Sonic 3D» conserva muchos de los elementos tradicionales de la saga. Así los bucles y rulos por los que Sonic corre a toda la velocidad aparecen en todos los niveles; lo mismo que Robotnik convertido en eterno enemigo final. La esencia de los gráficos y su tendencia geométrica refuerzan la sensación de vivir un juego nuevo con sabor tradicional. Lástima que la misma sensación nos la hicieran vivir ya en Mega Drive. Algo que tenía, además, mucho más mérito.

Sonia Herránz









Sonic se estrena en Saturn con un juego que corresponde a la adaptación del título editado hace unos meses en MegaDrive.

Las esmeraldas

Si llevamos a Knuckles o Tails un mínimo de 50 anillos ellos nos llevarán volando hasta unas fases de bonus en 3D donde estaremos obligados a recoger anillos en un tiempo límite para conseguir las ansiadas esmeraldas del caos.







Esta versión para Saturn de «Sonic 3D» ofrece claras mejoras gráficas en lo que respecta a las texturas de los decorados y la renderización de algunos objetos. Pero la pregunta se hace inevitable: ¿es esto suficiente? La respuesta es cosa tuya.



Esta pantalla pertenece a la "intro" renderizada del juego, en la cual se nos pone al tanto de la historia de los flickies. Aunquelas imágenes son de gran calidad, resulta demasiado corta.

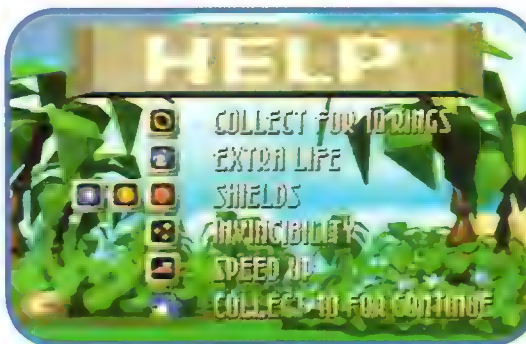


Dejando a un lado las comparaciones -en este caso tan odiosas como siempre- lo cierto es que el juego resulta bastante divertido y ofrece un ritmo trepidante.





Elementos como conejos juguetones, castores que pescan, o una estatua de Robotnik son las únicas "novedades" que presenta este «Sonic 3D» con respecto al de Mega Drive.



Aquí tenéis una muestra de los efectos y utilidades de los diferentes monitores que podemos encontrar en el juego. Como veis, siempre serán ayudas de lo más práctico.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	SEGA
Programación:	TRAVELLERS TALES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	14
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 82

Al ser iguales en su concepción que los del juego para Mega Drive, hace que su colorido, nitidez y vistosa aplicación de texturas queda eclipsada por su falta de originalidad.

SONIDO: 81

Correcto, aunque escaso, sobre todo en lo que se refiere a los efectos. Las melodías bien, como en Mega Drive, pero con más calidad sonora por el CD.

JUGABILIDAD: 86

No presenta problemas de control salvo los propios de hacerse con las perspectivas. Es sencillo de jugar, muy dinámico y rápido.

DIVERSIÓN: 88

Especialmente indicado para los seguidores de Sonic. Es un juego interesante, aunque algo pobre para la Nueva Generación.

VALORACIÓN: 84

Lo que en Mega Drive fue -y es- un gran juego y supuso un elogiable esfuerzo a nivel técnico, no puede ser valorado con igual rasero en Saturn. Porque este Sonic es una réplica un tanto hiriente del juego de MD, una réplica lavada de cara, con las lógicas mejoras gráficas, pero básicamente igual.
Nadie dice que sea un mal juego, al contrario, -resulta divertido y atractivo gráficamente- pero nuestra opinión personal es que Sonic merecía haberse estrenado en Saturn con un juego sorprendente, original, y no con una adaptación más o menos brillante de un juego para MegaDrive.

RANKING:

Nights

Sonic 3D

Novedades

PlayStation Sega Saturn

SPOT GOES TO HOLLIWOOD

PLATAFORMAS de película

Cool Spot pega el salto a las 32 bits después de haber demostrado su valía en SN y MD en dos cartuchos plagados de simpatía, buen hacer y originalidad.

Para la ocasión, este "puntazo" de héroe ha buscado matizar su último éxito en 16 bits, «Spot Goes to Hollywood», adaptándolo a las exigencias técnicas de PlayStation y Saturn. El resultado es un plataformas isométrico con montones de fases, asombrosos enemigos y detallada realización.

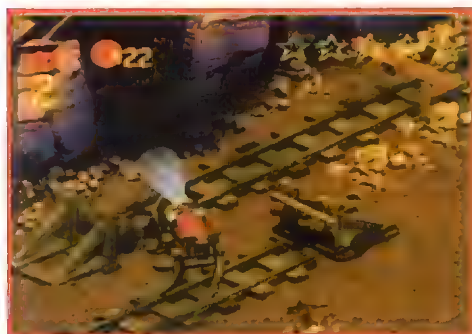
Marcado por un desarrollo básicamente plataformero, Spot nos obligará, sin embargo, a afrontar una notable variedad de acciones que irán desde correr en karts, hasta hacer viajes en vagoneta o resolver sencillos puzzles. Todo esto, por supuesto, tendrá lugar en ambientes netamente cinematográficos, los cuales recrearán tres géneros: las películas de piratas, las de aventuras y las de terror. Lógicamente, escenarios, ambientación y enemigos estarán perfectamente adaptados a cada situación.

Sin embargo, a pesar de esta variedad de situaciones, lo cierto es que la mayor preocupación de nuestro redondo héroe no será otra que la de saltar y disparar contra los enemigos. Así de sencillo, así de directo.

Claro que esto no lo convierte ni mucho menos en un juego fácil: las trampas de los escenarios y la astucia de algunos enemigos nos complicará la vida más de lo deseable e incluso en algunos momentos viviremos situaciones verdaderamente desesperantes. Ni los items, ni las vidas extras, ni siquiera los passwords nos librarán de pasar estos malos ratos.

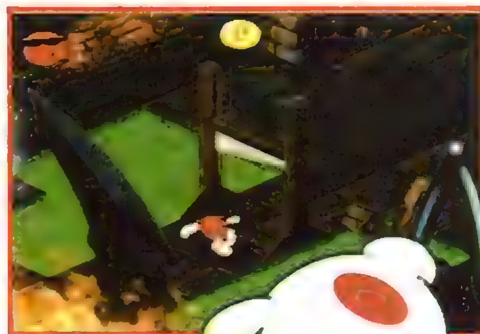
«Spot Goes To Hollywood» es, en resumen, un juego variado y divertido que muestra un muy correcto aspecto técnico, aún sin alcanzar las más altas cotas que las 32 bits permiten. Ameno y con una gran durabilidad, este compacto de Virgin se convierte en un juego recomendable si lo que andas buscando es una excusa para ponerte a saltar como loco de plataforma en plataforma.

Sonia Herranz



Saturn

El objetivo en cada fase es encontrar la salida. Sin embargo, podremos hacerlo recogiendo todas las estrellas que se nos piden o no.



PSX

Como veis, los gráficos presentan un gran lujo de detalles.



PSX



Saturn





Saturn



PSX



PSX



Saturn

Spot se estrena en la Nueva Generación con un juego vistoso y divertido en sí mismo, pero que guarda excesivos parecidos con su antecesor en 16 bits.



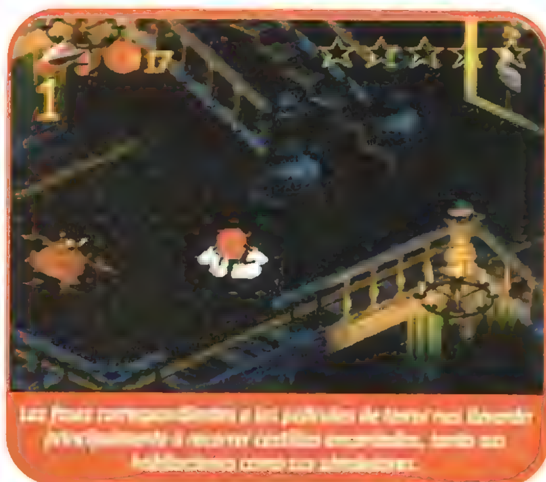
PSX



PSX



Saturn



Saturn

PSX

Consola: Saturn/PlayStation
Tipo: Plataformas
Compañía: Virgin
Programación: Virgin
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 3 niveles temáticos
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD Rom



Gráficos: 85
En la línea Spot de los 16 bits: el personaje está muy bien animado y los escenarios están plagados de detalles, pero aquí no sorprenden en exceso.

Sonido: 89
Mientras los efectos sonoros flojean, la banda sonora es de película, con apoteósicas melodías de gran calidad.

Jugabilidad: 87
Una vez que te haces a la perspectiva isométrica, el control se hace fácil, dejando que la dificultad la pongan los escenarios y enemigos.

Diversión: 84
Es variado y bastante largo, aunque tampoco supone un reto excesivamente absorvente. Además, con una tarjeta de memoria se puede hacer demasiado fácil.

Valoración: 85
Estamos ante un plataformas de corte tradicional, pero que añade algunos destellos de calidad propios como para convertirse en un juego ameno, divertido y que ofrece toda la simpatía que siempre ha acompañado a este personaje.
No es un crack, es excesivamente conservador (no una copia) con respecto a la versión del mismo título para 16 bits, pero sin duda a los aficionados al género les hará pasar muy buenos ratos ya que se trata de un juego muy vistoso y altamente jugable.

Ranking:
Crash Bandicoot
NiGHTS
Spot Goes to Hollywood

The Lost VIKINGS 2

NORSE BY NORSE WEST

Se han vuelto a perder. Los descarriados vikingos de Interplay no encuentran el camino a casa ni después de los enconados esfuerzos que hicieron hace unos años los usuarios de Super Nintendo y Mega Drive.

No hay nada que hacer. Su viaje en el tiempo parece no tener fin. Cuando parecía que el drakkar especial que habían fletado desde el futuro los conduciría a su aldea, un nuevo revés del destino (en forma de malo cibernético) les ha vuelto a lanzar al más allá... de la lógica. La aventura vuelve a empezar.

Hagamos memoria. Como recordaréis, estos tres vikingos tienen habilidades muy dispares. Por separado ninguno de ellos puede escapar de los extraños mundos a los que han de viajar, pero juntos son casi imparables: la habilidad de salto de uno se complementa con el brazo armado del segundo, quien además se apoya en el férreo escudo del tercero.

Así las cosas los tres vikingos han decidido adentrarse en caóticos mundos presididos por fantasmas, guerreros o dragones. Además, en cada mundo habrá un personaje que les pedirá tres elementos diferentes para transportarlos al siguiente nivel. De este modo, junto a tener que recorrer largos mapeados multidireccionales abriendo y cerrando puertas, nuestros amigos deberán ir en busca de diferentes objetos. No es justo (ni fácil), pero así es la vida.

Menos mal que los largos viajes de los héroes les han permitido aprender técnicas inéditas que les permiten hacerse más pequeños, nadar o engancharse en ciertos elementos de los decorados...

Su estratégica aventura hará las delicias de los jugadores que gusten de pensar y nos les importe devanarse el cerebro en las cada vez más difíciles trampas del juego. Porque combinar las habilidades de los tres vikingos (y de dos personajes más que aparecerán esporádicamente) no será fácil. Es casi, casi como mover lemmings inteligentes sobre un tablero de ajedrez preparado para acabar con ellos... y con nuestra paciencia. Los vikingos perdidos sabrán, sin duda, cómo divertirse... a tu costa.

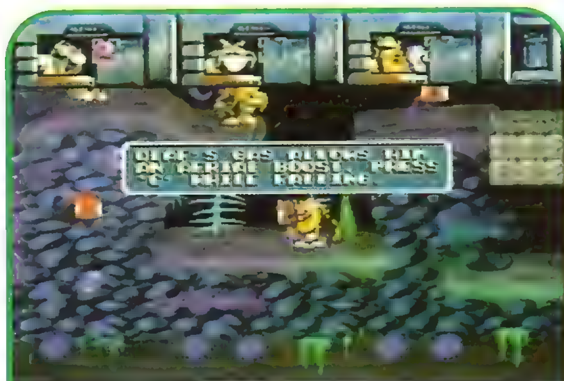
Sonia Herránz



Una graciosa y bien planteada "intro" renderizada nos pondrá en antecedentes de la historia de este trío de desafortunados vikingos condenados a perderse una y otra vez en el tiempo.

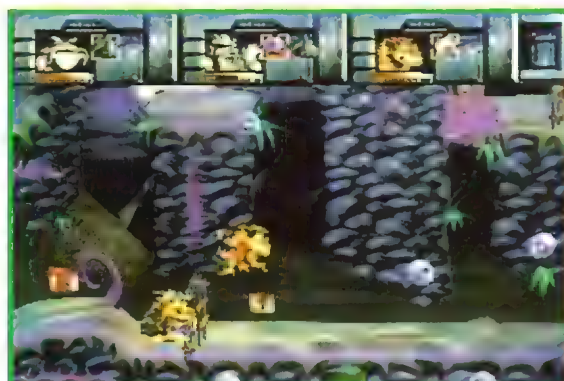
Hay que colaborar

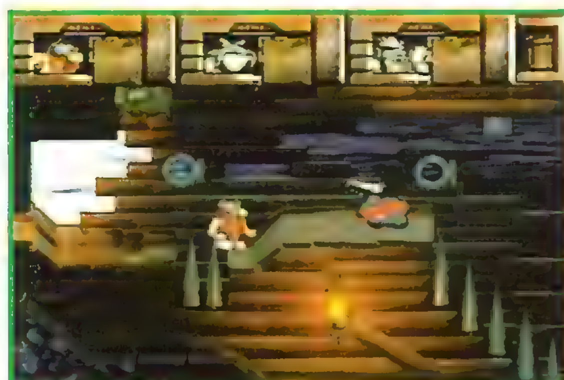


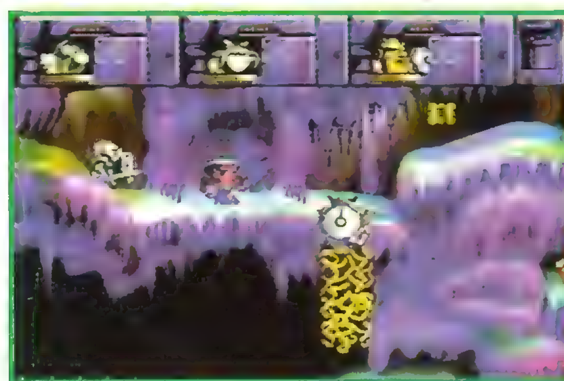


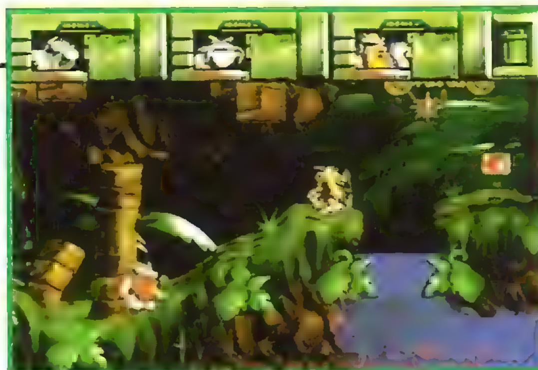
Algunos puntos de información nos irán dando datos útiles sobre las habilidades de los distintos personajes y las posibilidades de algunos elementos de los escenarios. Eso sí, en inglés.





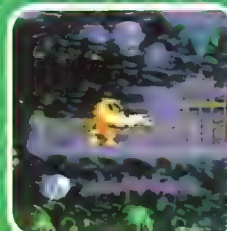




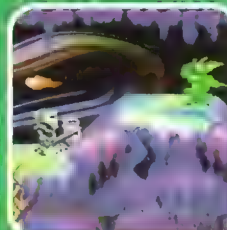


Nuestros héroes

En algunas fases aparecerán un hombre lobo y un dragón que sustituirán a alguno de los vikingos.









Este juego nos invita a alternar las habilidades de 3 personajes para conseguir resolver las situaciones más complejas.



Los tres amigos han aprendido habilidades nuevas desde su última aventura. Hacerse más pequeños, nadar o colgarse son algunas de sus posibilidades.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	VIRGIN
Programación:	INTERPLAY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88

Renderizaciones logradas, personajes bien animados y escenarios detallistas. Correcto para el tipo de juego, aunque poco espectacular.

SONIDO: 88

Voces digitalizadas (en inglés) nos mantienen al tanto de la situación, mientras simpáticos, pero escasos, efectos sonoros redondean la ambientación.

JUGABILIDAD: 90

El manejo alternativo de los tres vikingos se hace muy sencillo y pese a lo complicado que pueda parecer no plantea ningún problema, lo que permite disfrutar de los muchos detalles del juego.

DIVERSIÓN: 89

A los que les gusten los juegos en los que no basta con demostrar habilidad, sino también inteligencia, encontrarán en este título una inagotable fuente de diversión. La opción para dos jugadores simultáneos resulta de lo más graciosa.

VALORACIÓN: 88

La estrategia se quita la máscara de seriedad, se viste con aires de plataformas y se calza un casco con dos cuernos con la intención de hacerse divertida. Y vaya si lo consigue.
Con «The Lost Vikings 2» descubriréis que la fórmula de comerse el coco para intentar acomodar las habilidades de tres vikingos para resolver cientos de trampas diferentes, además de original, puede resultar verdaderamente enganchante. Un juego diferente y muy muy entretenido.

RANKING:

No hay juegos similares para SegaSaturn.









FIRO & KLAWD



El dúo más dinámico



"Shoot'em up" tridimensionales de vista isométrica hay muchos, puede que demasiados. Sin embargo, «Firo & Klawd» para PlayStation posee cualidades como para sobresalir del resto por méritos propios.

En BMG han conseguido que algo tan sencillo como pasearse por un escenario repartiendo tiros a diestro y siniestro se convierta en una experiencia realmente divertida y totalmente recomendable.

El primer acierto ha sido elegir un par de protagonistas tan simpaticones como son un orangután policía y un gato callejero. Estos dos aspirantes a héroes, patrullando de forma conjunta, serán los encargados de limpiar una ciudad dominada por los delincuentes.

El jugador que se plante ante este compacto tendrá que elegir al principio con cuál de estos dos personajes afrontar el juego. Sin embargo, el otro integrante del dúo os seguirá donde vayáis y se mostrará siempre dispuesto a sustituir a vuestro elegido con una simple pulsación del botón Select. Así, combinando las habilidades de Firo y Klawd, habrá que recorrer 9 fases de desarrollo no lineal donde el orden de los niveles lo marcaréis vosotros. Entrar en un bar, visitar el parque o coger el metro serán decisiones que desencadenarán vuestros pasos posteriores hasta que, finalmente, lleguéis hasta la guarida del jefe de la banda. Claro que hasta que esto ocurra tendréis ocasión de pasar por mil y un lugares donde podréis recoger munición más potente, energía e incluso probar fortuna con alguno de los mini-juegos que incluye este título. Todo ello se verá aderezado con unas escenas cinemáticas llenas de humor y traducidas al castellano, (bueno, aunque con un cierto "deje" sudamericano).

Por todo ello, «Firo & Klawd» resulta en su conjunto un juego muy atractivo que se convierte en una oferta bastante simpática para los usuarios de PlayStation.

Roberto Lorente

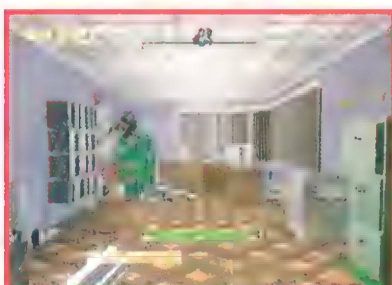
Más que un juego

Las sorpresas en este juego se cuentan por millares y algunas de las más destacables son una especie de mini-juegos en los que tendréis que disparar a todo lo que se mueva por la pantalla. En estas pequeñas fases se cambia de la perspectiva isométrica a la subjetiva, de manera que sólo veréis de vuestro personaje el arma que lleve, pero que a cambio os ofrecerá un amplio panorama exterior.

Lo mejor de estas fases extra es que podrán ser disfrutadas tanto si jugáis solos como si lo hacéis con un amigo. Un detalle muy de agradecer.









Simpatía y buen humor son los aspectos más destacables de este "shoot'em up" en el que también brillan su atractivo apartado gráfico y la variedad de situaciones que propone.





En «Firo & Klawd» podréis alternar a voluntad el control de los dos personajes. El que no estéis controlando en ese momento irá detrás vuestro disparando y recogiendo cuantas ayudas pueda.

Mucha animación





Tanto la "intro" como las escenas que veréis entre fase y fase estarán realizadas a base de figuras renderizadas. Además de estar dobladas al castellano estas historias harán gala de un enorme sentido del humor.

Consola: PlayStation
Tipo: Acción
Compañía: BMG Interactive
Programación: Interactive Studios Ltd.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 9
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 88
Renderización a tope para recrear un mundo tridimensional lleno de detalles. Bonitos y coloristas.

SONIDO: 89
Voces en castellano, melodías simpaticonas durante el juego y unos efectos correctos para ambientar la acción. Muy bien.

JUGABILIDAD: 83
Algunas acciones (como subir o bajar escaleras) se hacen complicadas pero en general no es necesario entrenar mucho para cogerle el truco. Los 3 niveles de dificultad se ajustan a cualquier jugón.

DIVERSIÓN: 85
Un juego atractivo, muy agradable, simpático y divertido. ¿Quién se puede aburrir ante tal panorama?

VALORACIÓN: 86
«Firo & Klawd» supone un regreso a los orígenes del videojuego. No precisamente por su aspecto (lleno de renderizaciones y a la vanguardia gráfica), sino por su concepción clásica de lo que debe ser un producto pensado exclusivamente para entretener.
Todo en este compacto ha quedado supeditado a la siempre complicada tarea de divertir y en él se han incluido todos los elementos posibles para conseguir este objetivo. Que si desarrollo variado, que si 2 jugadores simultáneos (o 1 controlando a los 2 personajes a la vez), que si mini-juegos... Un muy buen juego que no te defraudará.

RANKING:
Loaded
Firo & Klawd
Proyect Overkill







N64: licencia para volar

Pues bien, ya está aquí Nintendo 64. Y, que lo sepáis, no ha "aterrizado" (y nunca mejor dicho) acompañada solamente del fontanero italiano que todos conocemos: junto al eterno héroe de Nintendo se nos ha colado de rondón un curioso juego cuyo nombre, «PilotWings», nos hace rememorar tiempos pasados.

Haciendo un poco de memoria (SNES, 1993) y traduciendo literalmente el título, ("Alas de Piloto"), no hay que pensar mucho para darse cuenta de que no estamos ante otra cosa que frente a un juego que nos va a elevar por los aires tratando de hacernos sentir en nuestras carnes toda la emoción de volar en distintos tipos de artefactos. ¿Te apetece la experiencia?

Pues si te atrae el tema has de saber antes de nada que en el desarrollo de este juego han estado implicados por un lado una empresa especializada en simuladores de vuelo para el ejército USA (Paradigm) y por otro el mismísimo creador de Mario, Shigeru Miyamoto. La calidad técnica de «PilotWings» estaba, por tanto, garantizada de antemano. Y así ha sido: este inimitable simulador de vuelo realmente ha conseguido rozar el cielo con los dedos.

Nuestro papel en todo esto se sitúa en una academia de vuelo en la que vamos a intentar hacernos con la licencia de "Piloto de 1ª". Para ello vamos a tener que demostrar que somos ➤

PILOTWINGS 64

Girocóptero



Es una especie de helicóptero diminuto que dispone de una gran maniobrabilidad. Las misiones que se nos encomendarán con este artefacto serán principalmente pruebas de puntería, ya que es el único que lleva acoplado un sistema de disparo.

Jet Pack



Es el artefacto más divertido, pero también el más difícil de controlar ya que la inercia nos jugará algunas malas pasadas. Las pruebas nos obligarán a tener un total dominio de este cohete que llevaremos sujeto a nuestra espalda.

Ala Delta



La manera más relajada y gozosa de volar. Aquí no dependeremos de ningún motor, sino de la fuerza del viento, por lo que deberemos controlar constantemente nuestra altura y velocidad. Ideal para tomar fotografías.

A sacarse el carné

	Hang Glider	Rocket Belt	Gyrocopter		Extra Games	Level 1	Level 2	Level 3
Beginner Class	98PTS	96PTS	99PTS					
Class A	167PTS	170PTS	164PTS		Cannonball	96PTS	77PTS	GO!
Class B	254PTS	256PTS	245PTS			88PTS	74PTS	GO!
Pilot Class	240PTS	254PTS	240PTS		Jumble Hopper	98PTS	100PTS	88PTS

Este es vuestro carné de piloto. Para terminar el juego tendréis que conseguir Alas de Oro en todas las categorías y con los tres aparatos (ala delta, cohete y girocóptero). Pero mientras lo intentáis, tenéis que saber que si conseguís el galardón de Alas de Plata podréis "volar" en otros extraños pero divertidos aparatos como botas para saltar, un paracaídas, un cañón... Si queréis verlos, están en la siguiente página.

N64 se ha hecho acompañar para su estreno en Espana de esta pandilla de intrépidos pilotos que te llevarán a surcar los cielos en los más sorprendentes artefactos voladores.

JUMBLE HOPPER
Level 2
You earned a perfect score !!
Congratulations!

Dependiendo de lo bien que cumplais la misión, del tiempo que empleéis y de la precisión y suavidad del aterrizaje se os darán puntos. Para pasar la prueba tendréis que lograr un mínimo de 75, que supondrá una medalla de bronce, aunque el reto es llegar a 100.

JUMBLE HOPPER
Level 1
You earned a Gold Badge !!
Congratulations!

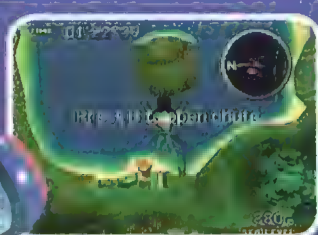
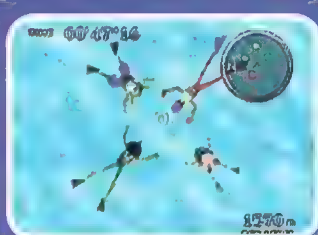
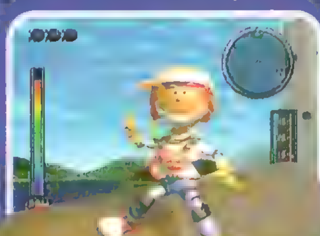


Todos los aparatos disponen de 2 vistas, una posterior y otra variable que puede ser subjetiva o, como en el caso del Jet Pack, desde arriba, la cual nos permitirá aterrizar mejor.

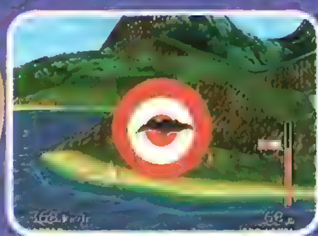


La sensación de volar está muy lograda y, de por sí, supone el mayor atractivo del juego. Luego, cumplir los diferentes objetivos -como dispararle a este robot- le añadirán más interés.

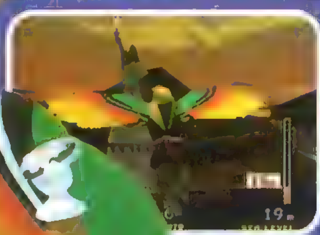
Esos locos con sus cacharros...

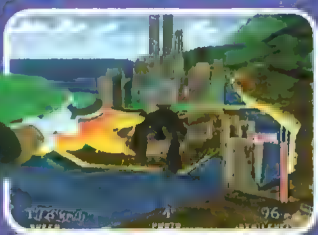

PARACAIDAS: Accesible con plata en toda la categoría "Class B". Las pruebas se dividen siempre en 2 partes; la primera consiste en realizar figuras en el aire antes de llegar a los 1.000 mts. La segunda tendrá en cuenta la precisión para aterrizar en el centro de la diana.



CAÑON: Podréis probarlo con sólo lograr plata en la categoría "Class A". El objetivo es lanzar a los esforzados pilotos contra una diana situada a gran distancia. Tres intentos para lograr un pleno en el centro y sumarse 25 puntos. Ojo al


HOMBRE PAJARO: A vuestra disposición casi desde el principio con sólo unas platas en la "Beguinner Class". El objetivo: ninguno. Volar por volar y de paso localizar unas cuantas






BOTAS: Disponible sólo con un mínimo de plata en toda la categoría "Class Pilot". A base de saltos de longitud variable hay que llegar hasta la zona de "Goal" sin tocar nunca el agua y evitando todos los obstáculos del terreno.





capaces de hacer virguerías básicamente con tres vehículos voladores: un Girocóptero, un Ala Delta y un Jet Pack a través de 4 categorías de dificultad: Novato, Clase A, Clase B y Clase Piloto.

La gracia del juego consiste en que, además de controlar con precisión nuestras aeronaves, tendremos que ir superando sucesivas misiones que nos llevarán a atravesar aros, hacer fotos, acertar en dianas o a tener que aterrizar en puntos concretos. Los fallos cometidos, el tiempo empleado, la precisión, del aterrizaje y otros factores determinarán la nota obtenida, lo cual nos dará acceso a probar fortuna con otros tipo de vehículos aún más alocados.

¿Atractivo ¿divertido? No sé. Eso ya depende de cada cual. Lo único que puedo decir es que para mí personalmente ha resultado una auténtica gozada "volar" con «PilotWings», un juego pensado expresamente para deleitar y que ha conseguido que me olvide por un rato de las luchas, los enemigos y las peleas eternas.

Roberto Lorente









Las inclemencias climatológicas también influirán en vuestros vuelos. Atentos porque una tormenta puede dar con nuestros huesos en el suelo.



«PilotWings» es un juego exquisito a nivel técnico: los escenarios son realmente bonitos y la sensación de volar está muy conseguida. Su oferta de diversión, sin embargo, puede resultar algo... "light".

Los seis pilotos



Existen 6 pilotos a vuestra disposición. Los más pequeños suelen ser los más ágiles, pero también los más sensibles a las corrientes de aire. Lo mejor, ir probando con todos y descubrir que cada uno de ellos tiene su propia especialidad. Además, así el juego se hace más largo y tiene más vidilla.



Uno de los alicientes añadidos que encontraréis en vuestros vuelos es que podréis sacar fotos. Como veis, se os otorgará una puntuación por ellas y también podréis salvarlas.



«PilotWings» no tiene vocación de simulador de vuelo puro y duro, lo cual no quiere decir que en algunos momentos no tengas que estar pendiente del fuel, la velocidad, la altura...

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Simulador
Compañía:	Nintendo
Programación:	Paradigm
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	7 aparatos
Niveles de dificultad:	Progresiva
Memoria:	64 megas



Gráficos: 94
Además de su plasticidad y su enorme belleza, hay que resaltar la suavidad de desplazamiento de todos los artefactos. Una auténtica gozada.

Sonido: 90
Sin necesidad del soporte digital, este juego goza de una banda sonora que ya quisieran para sí muchos títulos.

Jugabilidad: 90
Total y absoluta. Volar es fácil... lo difícil es caer al suelo cómo y cuándo queramos. La práctica solucionará este problema.

Diversión: 89
«PilotWings» proporciona sensaciones de vuelo tan placenteras como realistas. No es un juego de acción, pero tampoco puedes relajarte.

Valoración: 91
Lo que en principio puede parecer un planteamiento bastante soso (¿volar sin ser atacados por nada?) se destapa como una manera súper original y muy divertida de pasar el rato. Realizando tareas tan inofensivas y pacíficas como atravesar anillos suspendidos en el aire, aterrizar en plataformas imposibles o sacarle fotos desde el cielo al monstruo del lago Ness se pasan las horas "volando" y te aseguro que te pasarás horas y horas entre las nubes.
De acuerdo que no estamos ante un juego de una personalidad arrolladora pero resulta indudable que entretener, lo que se dice entretener, «Pilot Wings» entretiene como nadie. Y, además, lo hace en medio de un alucinante entorno gráfico y con una suavidad de desplazamientos increíble.

Ranking:
No hay juegos similares para N64.



PLAYER Manager



Por una vez, y sin que sirva de precedente, vamos a dejar que los goles los metan otros. En «Player Manager» se nos ofrece la posibilidad de disfrutar de toda la pasión del fútbol, pero desde una óptica muy diferente a la habitual.

En este particular simulador nuestra misión no va a ser la de sudar la camiseta, sino que desde el instante en que carguemos este juego nos convertiremos en el manager general de un club de fútbol profesional. Esto quiere decir, ni más ni menos, que seremos responsables de las funciones del presidente, del entrenador, del preparador físico, del contable y hasta del fisioterapeuta del equipo.

Menos salir al cesped, vamos a tener que dominar todos los aspectos que rodean a este deporte si queremos ascender a nuestro equipo desde la segunda división hasta la liga europea. ¡Toda una hazaña!

Nuestro trabajo

comenzará con la planificación de la pretemporada concertando partidos amistosos, efectuando contratos de publicidad y, lo que es más importante, preparando una escuadra competitiva (formada por los jugadores reales de cada club tanto de España como de todo el mundo), que sea capaz de resistir la dureza de una liga y una Copa del Rey tan largas.

A partir de este momento empezaremos a sufrir con los resultados, ya que no podremos influir en ellos más que aumentando las horas de entrenamiento, fichando estrellas o poniendo velitas a San Judas Tadeo. Este aspecto os debe quedar bien claro: no podréis dirigir a los jugadores de ningún modo, únicamente se os permitirá hacer cambios si lo creéis necesario en uno de los 3 modos existentes para visualizar los partidos (ver cuadro derecho).

¿Aburrido?. Ni mucho menos. No podéis imaginar lo interesante que resulta controlar todos los avatares que confluyen en un club de fútbol. Un ejemplo. Cuando se lesione un jugador, los médicos privados conseguirán que se recupere antes que los médicos del club, pero también será mucho más caro y vuestra economía no es ilimitada.

Si os atrae la idea de imitar a Núñez, Jesús Gil o Lorenzo Sánz, esta puede ser vuestra mejor ocasión para hacerlo.

Roberto Lorente

Dirige un club de fútbol



Una visita a los vestuarios antes de los partidos, os dará una idea de la moral del equipo. A más moral, mejor juego.



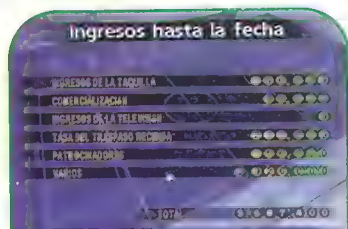
Antes de iniciar la temporada tendréis que llegar a un acuerdo con los patrocinadores sobre sus aportaciones.

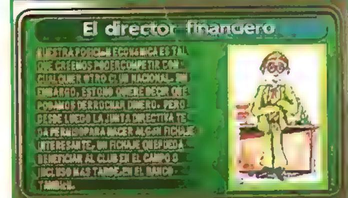


Podréis acceder a todos los menús desde pantallas interactivas como esta sólo moviendo el puntero.



ARCHIVO: Este es el registro donde podréis consultar los ganadores de las ligas anteriores y los resultados de las competiciones actuales.



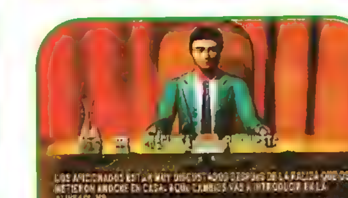




FINANZAS: La parte más dura del juego: hacer fichajes, mejorar el campo y pagar sueldos o primas sin quedarse en la ruina.



SALA DE PRENSA: Aquí os enteraréis de las convocatorias de las selecciones nacionales y de los equipos que necesitan nuevo manager.



SALA DE JUNTAS: Vuestros jefes quieren buenos resultados tanto deportivos como económicos. Al primer descalabro... a la calle.



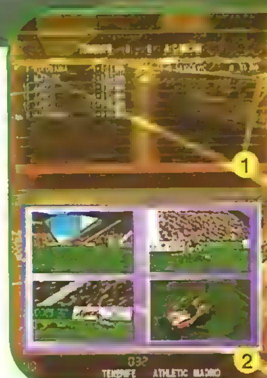


OFICINA MANAGER: Vuestro despacho, desde el que podréis hacer las alineaciones, los fichajes, los seguimientos de jugadores...

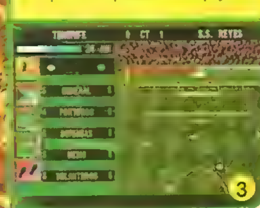




ENTRENADOR: Podréis asignar el tipo de entrenamiento a cada jugador y familiarizar a los jugadores con nuevas tácticas.



VESTUARIOS: Desde aquí podréis ver los partidos de 3 formas diferentes: viendo sólo el resultado (1), las mejores jugadas (2) o en plan esquemático (3).



Este juego nos ofrece la oportunidad de ver el fútbol desde un punto de vista bien distinto al habitual, pero igualmente interesante: el estratégico.

Consola: PlayStation
Tipo: Estrategia
Compañía: Anco
Programación: Anco
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: --
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



Gráficos: 80

Meras pantallas estáticas y alguna que otra animación renderizada de corta duración. No es un aspecto muy importante en el juego.

Sonido: 77

La música acompaña cualquier movimiento que realicemos en los menús. Los efectos sólo aparecen en las retransmisiones de los partidos.

Jugabilidad: 80

Son tantas las posibilidades que ofrece este juego que requiere bastante concentración para llegar a dominarlo.

Diversión: 89

Se te pasan las horas muertas eligiendo los próximos fichajes o encargando 3.000 asientos más para el estadio. Mucho más entretenido de lo que parece.

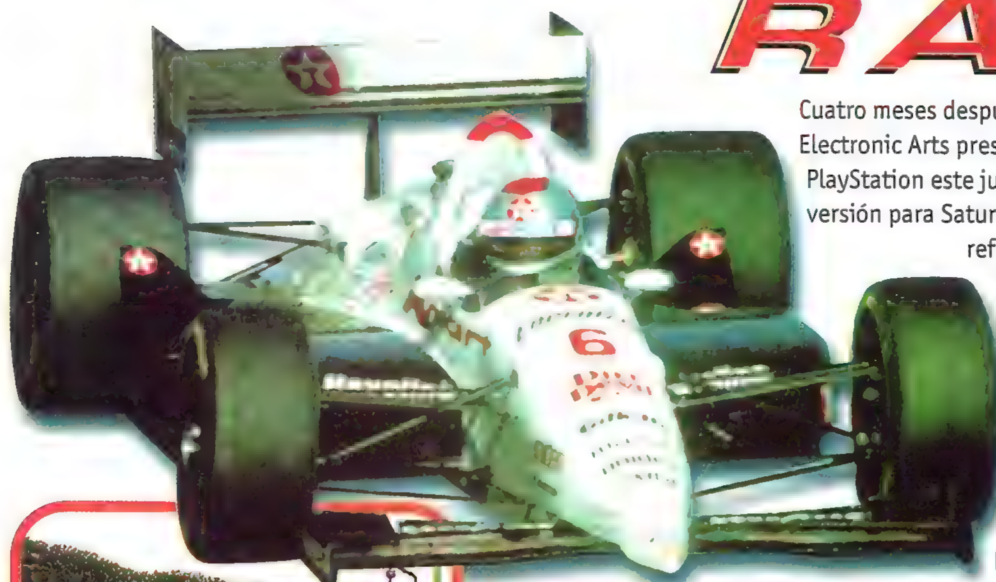
Valoración: 86

Para ser la primera vez que alguien se atreve a sacar un juego de fútbol para consolas en el que no se pueden meter goles, la cosa no ha quedado pero que nada mal.
El atractivo de este juego radica en que se han sabido recoger a la perfección todos los aspectos que influyen en la buena marcha de un club de fútbol, aspectos que tendremos que controlar uno por uno para conseguir llevar a nuestro equipo a lo más alto.
Cientos de equipos y jugadores reales (actualizados hasta el año pasado), quedan a tu entera disposición para que te lo pases en grande controlando sus destinos. Además, está traducido al castellano.

Ranking:

No existen juegos similares para PlayStation.

ANDRETTI RACING



Cuatro meses después de que Electronic Arts presentara en PlayStation este juego, nos llega la versión para Saturn. Y como dice el refrán, "más vale tarde que nunca" porque, sin duda, nos encontramos ante un gran simulador de coches. «Andretti Racing» propone una competición automovilística dentro de dos modalidades, la Fórmula Indy -similar a la Fórmula 1 pero con unos vehículos más rápidos- y los Stock Cars, una competición típicamente americana de prototipos de diseño similar a los turismos. El jugador puede optar por cualquiera de las dos, sin que ello signifique más cambios que los de los propios coches, ya que los 16 circuitos y la competición son iguales para ambas.

Con este atractivo material, EA ha completado un simulador de coches muy interesante, resuelto con mucho oficio, aunque quizá falto de la brillantez de las obras maestras.

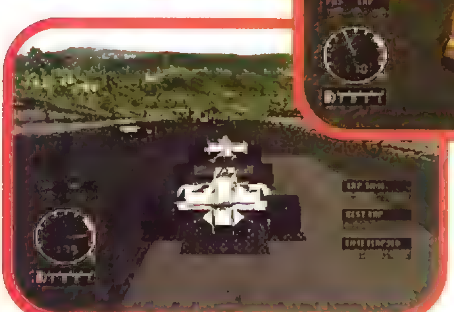
Técnicamente el juego presenta un buen nivel. Destacan la velocidad y el movimiento de los vehículos, así como las espectaculares colisiones en las que saltan por los aires algunas partes de los coches. Sin embargo algunos decorados ofrecen un diseño confuso, falto de nitidez, y consiguen que el nivel general quede algo tosco. Nada de eso se puede decir del apartado sonoro, que cumple con creces tanto en los efectos de sonido como en la apropiadísima música.

Por otro lado, en el desarrollo de las carreras se sitúa al nivel de los mejores, gracias fundamentalmente a tres aspectos: un estilo de conducción suave, sencillo y con efectivas dosis de realismo, los ajustes mecánicos, que pueden ser realizados por el jugador antes de las carreras, y el adecuado protagonismo de las averías, daños por colisión o el combustible, que confieren a las carreras ese aire estratégico propio de estas competiciones. Gracias a todo esto, se consigue que el jugador se meta de lleno en la competición y esté obligado a estar al tanto de otros elementos además de manejar el volante, el acelerador y el freno.

Gracias a estas virtudes, imprescindibles en un buen juego de coches, «Andretti Racing» se convierte en una opción muy recomendable, a pesar de que se podían haber limado algunos defectillos gráficos.

Manuel del Campo





En carrera se pueden elegir tres vistas diferentes, dos exteriores, y una desde el asiento del coche. Cualquiera de ellas es válida para disfrutar de la competición.

Pisa el acelerador





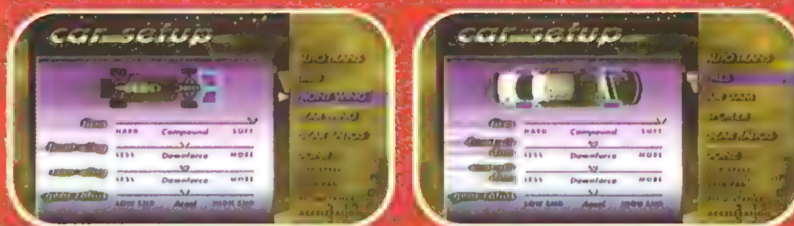
En el modo para dos jugadores -a pantalla partida- se pierden algunos detalles de los decorados, pero la diversión aumenta considerablemente.



En todas las carreras será necesario pasar por boxes, bien para llenar el depósito o bien para reparar los posibles daños. Ahí se verá la valía de los mecánicos.

Nociones de mecánica

Antes de cada carrera podremos configurar las características mecánicas de los vehículos. Un aspecto importante de cara a la competición.



EA nos presenta uno de los simuladores de coches más atractivos para Saturn.





A nivel gráfico y de opciones este juego no resulta excesivamente completo, pero lo cierto es que la simulación de la conducción se hace muy realista y divertida.



Estos son los dos modelos a elegir para afrontar las carreras. Es una lástima que no se hayan incluido varias opciones dentro de cada modelo.



Precaución al volante

Rodando a estas grandes velocidades no es extraño que los vehículos acaben estrellados. En caso de colisión tendremos la posibilidad de ver unas impresionantes escenas con la repetición del accidente.



Consola:	Sega Saturn
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	16 circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 89
Buen movimiento y correcta sensación de velocidad, aunque el diseño de algunos paisajes presente cierta confusión.

Sonido: 89
No llega a impresionar, pero cumple bien. Buenos y competentes efectos de sonido y gran banda sonora.

Jugabilidad: 91
La conducción es asequible, pero real, suave, pero con las suficientes dosis de realismo. Gran trabajo el de EA.

Diversión: 91
Posee muchos elementos para divertir durante mucho tiempo, aunque con algunos retoques hubiera sido un juego colosal.

Valoración: 90
Saturn necesitaba un gran juego de Fórmula 1 (o Indy en su defecto) y aquí lo tenemos. Es una lástima que gráficamente haya elementos que no terminen de cuajar y que tenga algunas limitaciones -como la imposibilidad de elegir vehículo o la falta de alguna otra competición- porque si no estaríamos hablando de un rival directo del mismísimo «Sega Rally», juego al que incluso supera en algunos aspectos, como en el número de circuitos o en la inclusión de un campeonato de larga duración.
«Andretti Racing» supone, sin duda, una alternativa más que recomendable para los amantes de la velocidad.

Ranking:

Sega Rally

Andretti Racing

Daytona CEE

Contra
legacy of war









«Contra. Legacy of War» para PlayStation supone la culminación de una exitosa saga de juegos de acción iniciada en 1987 con un arcade de nombre «Contra».

Desde aquel año una larga lista de juegos (distribuidos casi todos en nuestro país con el nombre de «Probotector» y que han alcanzado un volumen de ventas cercano a los 4 millones de cartuchos en todo el mundo), han mantenido la reputación de Konami en lo más alto de los 8 y 16 bits como creadora de "shoot'em ups" de calidad.

El salto a los 32 bits de esta exitosa saga se ha producido sin dramatismo, sin romper con la tradición, pero añadiendo nuevas "dimensiones" a la vieja fórmula.

Lo que se ha hecho ha sido coger el típico desarrollo del "shoot´em up" -es decir, avanzar disparando a todo lo que se mueva y lo que no se mueva también- y se le ha añadido un atractivo entorno gráfico en el que se mezclan los polígonos texturados con los sprites y en el que nuestros movimientos son, digamos, "semi libres" (el scroll se mueve con nosotros, pero no podemos retroceder).

Estos cambios gráficos han contribuido sin duda a mejorar el aspecto del juego, pero lo cierto es que el desarrollo sigue siendo el mismo de siempre. Así, el personaje principal continúa teniendo a su disposición un montón de armas diferentes y se dedicará única y exclusivamente a destruir todo cuanto se le ponga a tiro.

Sin embargo, a pesar de que por lo dicho pueda parecer que «Contra» es un juego totalmente convencional, lo cierto es que ofrece algunas sorpresas revolucionarias. La más destacable es que se puede jugar como cualquier juego normal o seleccionar una opción con la que, con la ayuda de unas gafas especiales, podemos ver las imágenes en 3D. Este efecto se hace un poco pesado cuando llevas algún tiempo jugando, pero lo cierto es que para probarlo un rato está muy bien, ya que tiene efectos muy logrados y a veces parece que algunos elementos se salen de la pantalla.

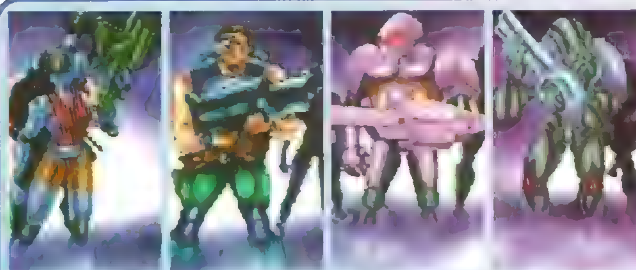
En definitiva, un juego clásico e innovador a la vez, que gustará a los jugones de gatillo fácil, ya jueguen en 3D o no.

Roberto Lorente



GUERRA en la tercera dimensión





Konami ha puesto a nuestra disposición 4 mercenarios con los que tendremos que acabar con la invasión alienígena. Dependiendo de cual escojamos tendremos una potencia de fuego y una resistencia al daño diferente.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Konami
Programación:	Appaloosa
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom

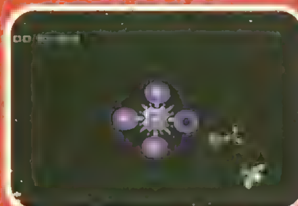




Juegos dentro del juego

En un determinado escenario encontraréis estas dos recreativas a las que podréis jugar sin ninguna limitación: una especie de comecocos y un matamarcianos.









Empezaréis a jugar con un arma muy limitada (diferente según el mercenario elegido) pero recogiendo estás águilas metalicas podréis ir mejorándola hasta hacerla letal.



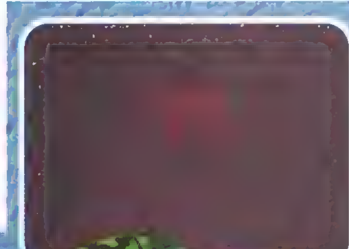




La acción está garantizada en este juego y encontraremos enemigos de todo tipo contra los que disparar.

Acción en 3D reales

Este título puede jugarse de dos formas diferentes: "normal" o en 3D con ayuda de unas gafas especiales. De esta forma marea un poco, pero el efecto resulta espectacular.







La famosa serie «Probotector» se estrena en 32 bits con un juego que mantiene toda la acción de siempre pero al que se le ha dado un aspecto tridimensional.

Gráficos: 84
Los enormes enemigos son lo más destacable, aunque en los decorados también se pueden encontrar detalles de gran calidad. En cuanto al tema de las 3D... como experiencia está bien, pero vale sólo para un rato, porque cansa.

Sonido: 82
Al fondo, semi oculta por un concierto de tiros y explosiones de gran realismo, existe una música marchosa digna de oírse.

Jugabilidad: 88
El modo más sencillo te parecerá un verdadero infierno, pero a base de ir salvando partidas... El control, por otra parte, es perfecto.

Diversión: 86
Si te atraen los juegos de acción contínua tienes ante ti un más que interesante oferta. Difícil, entretenido, original, emocionante y variado.

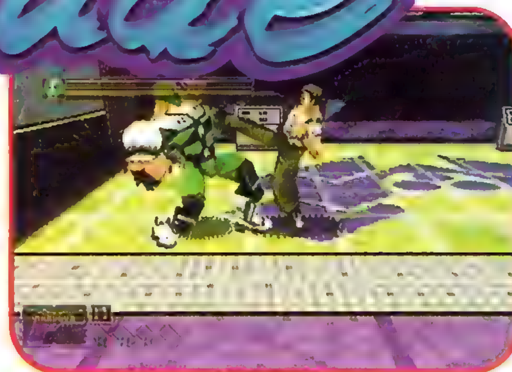
Valoración: 86
El efecto 3D creado para este clásico no ha influido en absoluto en la jugabilidad que siempre ha caracterizado a la saga «Contra» y, de hecho, te va a dar lo mismo jugar con la gafas que sin ellas.
Hagas lo que hagas, te vas a encontrar en cualquier caso ante un muy buen juego a nivel gráfico que va a ser capaz de proporcionarte horas y horas llenas de emociones fuertes.
Recomendado especialmente para los amantes de la acción sin límite y que no busquen ningún otro tipo de complicaciones.

Ranking:
Contra
Re-Loaded



DIE HARD Arcade





El "beat'em up" más esperado de los últimos tiempos ya ha llegado a Saturn.

«Die Hard Arcade», el hijo predilecto de Sega y acaparador absoluto del dinero de los aficionados a los salones recreativos, ya tiene una versión doméstica para Saturn.

A pesar de compartir nombre con la saga cinematográfica protagonizada por Bruce Willis, este juego no sigue el argumento de ninguna de las 3 películas en concreto, aunque no hay que ser ningún lince para comprobar que está claramente inspirada en la primera de ellas. Esto se traduce en un escenario tan impresionante como dado a los desmanes violentos como es un rascacielos tomado por un grupo de terroristas.

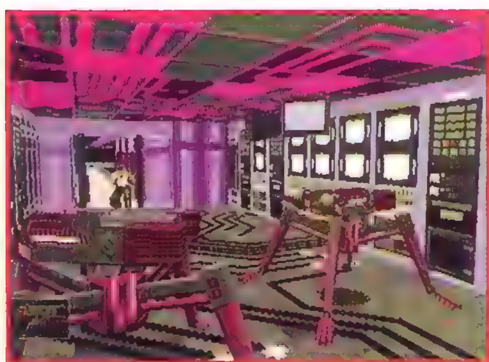
Será en esta localización donde el poligonal protagonista (o protagonistas en el modo dos jugadores) tendrá que realizar su misión: rescatar a la hija del presidente de los EE.UU.

Como podéis imaginar esto sólo será un pretexto para asistir a un concierto de puñetazos, patadas y golpes varios que nuestro policía de turno repartirá entre los abnegados terroristas con total generosidad. Lo creáis o no los más de 30 enemigos diferentes del juego le agradecerán el detalle lanzándose sobre él sin tregua durante 5 fases enteras que tendrán su culminación cuando el jefe de la banda le rete a un duelo a muerte en la azotea del edificio.

La única esperanza de nuestro héroe será hacer un buen uso de sus conocimientos en la lucha cuerpo a cuerpo o, en su defecto, recoger del suelo las pistolas, subfusiles, porras y pistolas de sus adversarios. Todo esto además siguiendo el desarrollo tradicional de los "beat'em up", o sea: habitación llena de malos, ensalada de golpes, habitación vacía, nueva habitación llena de malos...

Ah, y no os preocupéis si la cosa se os da mal y acaban con vosotros enseguida. El compacto incluye un minijuego llamado «Deep Scan» que os proporcionará cuantas continuaciones que necesitéis para poder ver el "The End" de esta película jugable. Lamentablemente, esto puede ocurrir excesivamente pronto.

Roberto Lorente







Jugando a Policías y ladrones



La opción de dos jugadores simultáneos es, como siempre, mucho más divertida, puesto que podréis unir vuestras fuerzas.



Si os dejáis agarrar por un enemigo, éste os tirará al suelo y os inmovilizará. Evitadlo o vuestra energía bajará peligrosamente.



Si la única vida de la que disponéis os parece escasa, podéis conseguir "continues" [illegible]







Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	SEGA
Programación:	FOX INTERACTIVE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Hasta Saturn llega otra sensacional conversión de recreativa, pero que presenta un enorme inconveniente: su escasa duración.





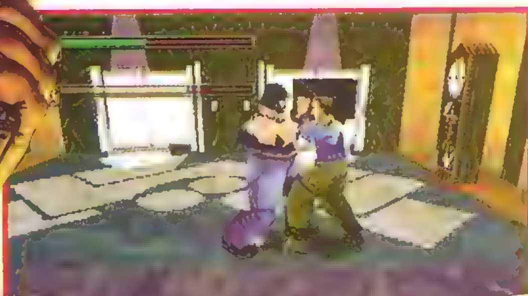
GRÁFICOS: 92
Excepcionales figuras poligonales, decorados llenos de detalles y unas animaciones sorprendentes.

SONIDO: 80
Sirve para acompañar a la acción pero no destaca precisamente por sus virtudes. Los efectos, mejor que las melodías.

JUGABILIDAD: 90
Parece mentira la cantidad de golpes que se pueden dar con sólo 3 botones. Además no hace falta ni ensayarlos...

DIVERSIÓN: 75
Intensa pero excesivamente breve. Mientras dura el juego estás sin aliento, pero el problema es que se acaba tan rápido que casi no tienes tiempo de disfrutarlo.

VALORACIÓN: 79
«Die Hard Arcade» no puede ocultar su origen. Todo en él está pensado para proporcionar la diversión más intensa en un espacio muy corto de tiempo. Algo normal si se piensa que en un salón recreativo la gente llega, echa sus monedas, juega 5 minutos y se va.
En una consola doméstica, sin embargo, tiene que primar la duración de las sensaciones. Los juegos tienen que ser buenos y bonitos pero, además, garantizamos una duración de varios meses. Y es aquí donde «DHA» comente su peor -aunque único- pecado. Estéticamente es impactante y resulta tremendamente divertido... pero te lo acabas en una sentada. Y en esta ocasión mucho nos tememos que no se puede aplicar el refrán de: "Lo bueno si breve...", porque los juegos están muy caros y hay que amortizarlos al máximo. Una pena.



El aspecto gráfico que presenta el juego es verdaderamente brutal. Los personajes, como veis, son poligonales, pero están muy detallados.



En algunos momentos tendréis que poner a prueba vuestros reflejos en situaciones que os obligarán a tocar un botón del pad en el menor tiempo posible.







RANKING:
The Crow
Die Hard Arcade





PSYCHIC FORCE

La lucha se viste de "MANGA"




Taito es un compañía que siempre se ha distinguido por enfatizar el caracter japonés de sus juegos con más vigor que otras compañías de aquel país.

El más claro ejemplo llegó hace algunos meses con la presentación en los salones del arcade «Psychic Force», un juego de lucha empapado del inconfundible espíritu manga que llegaba para rivalizar con el mismísimo «Dragon Ball».

Ahora nos llega la conversión de este título para PlayStation, en un momento en el que el género de la lucha se encuentra representado por programas de todos los tipos y colores.

La propuesta de Taito es, sin embargo, realmente original, a pesar de que ya hayamos visto casi de todo en esta modalidad.

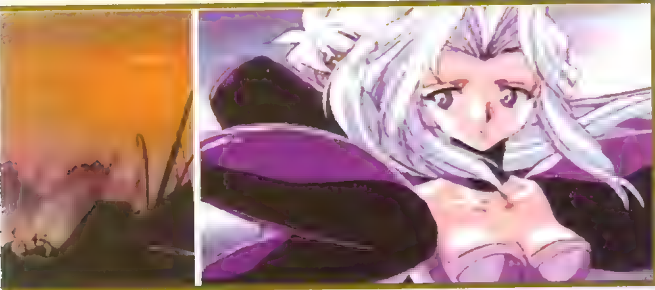
«Psychic Force» no abandona la moda poligonal, pero lo que sí hace es llevar las 3D hasta sus máximas consecuencias. Esto lo consigue situando a los luchadores en un enorme cubo transparente (que según el argumento ha sido creado por poderes psíquicos), que se encuentra suspendido en el aire y que aparece en diversos parajes: ciudades, montañas... Este "cubo psíquico" es irrompible, de modo que los luchadores no pueden salir de él, pero sí pueden moverse en su interior con plena libertad. Esto significa que los desplazamientos son ilimitados y ni siquiera manda la ley de la gravedad.

Al tratarse de un espacio de grandes dimensiones, los luchadores pueden optar entre combatir cuerpo a cuerpo o recurrir a los poderes psíquicos para realizar ataques a larga distancia y la acción de los combates aparece siempre en la pantalla gracias a la perfecta utilización de zooms y diferentes cámaras que se encargan de mostrar la mejor perspectiva. Este planteamiento tan original se complementa con el marcado caracter manga de los personajes y escenarios, algo que se desvela ya en su potente "intro".

Todo esto nos deja un juego de lucha atípico, basado en los parámetros habituales del género pero tratados con un estilo muy personal, que aunque resulta interesante no termina de cuajar como una oferta superior a otras ya vistas. De todos modo, su notable realización técnica le convierte en una alternativa muy a tener en cuenta, sobre todo por los aficionados al manga.

Manuel del Campo





Los amantes del manga encontrarán en «Psychic Force» un juego de lucha original, diferente, que aunque no alcanza el nivel de los monstruos del género ofrece una notable cantidad de alicientes.



En los combates podremos optar por la lucha cuerpo a cuerpo o por utilizar potentes y demoledores poderes psíquicos.



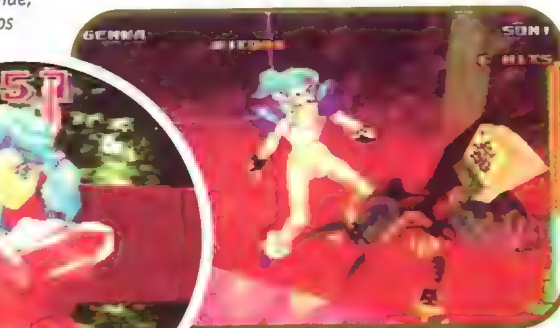


A pesar de que los combates tienen lugar en un espacio bastante grande, una considerable cantidad de "cámaras" se encargará de ofrecernos siempre la toma más espectacular.



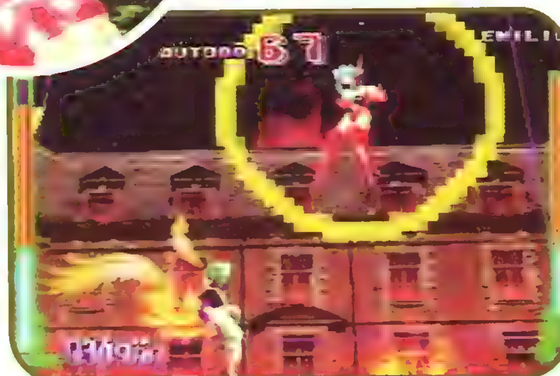
En esta pantalla hemos remarcado las aristas del cubo para que os hagáis una idea del curioso ring en el que combaten los luchadores, que en este alejado plano apenas se ven.





El juego contiene un modo historia en el que los luchadores dialogan -en inglés- antes y después de los combates.





Cuando los personajes utilizan sus poderes psíquicos quedan rodeados de una especie de aureola mágica. La barra de energía azul señala la energía psíquica que le queda a cada luchador.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Acclaim
Programación:	Taito
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	9 luchadores
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 86
Lo mejor, el aspecto de los decorados y el movimiento 3-D. Lo peor, las molestas pixelaciones y cierta confusión en los primeros planos y en la larga distancia.

SONIDO: 86
Buena banda sonora y correctos efectos de sonido, aunque sin sorprender. Mola la canción de la "intro " al más puro estilo Hallloween (pero en japonés).

JUGABILIDAD: 85
Resulta algo extraña por los desplazamientos poco habituales, pero después se reduce a golpes y magias bastante sencillas.

DIVERSIÓN: 84
Su original puesta en escena resulta un atractivo, pero a la larga se transforma en algo un poco cansino y difícil de digerir.

VALORACIÓN: 85
El atrevimiento de Taito al ofrecer algo original debe ser aplaudido, pero no me parece que hayan dado con la fórmula ideal para los juegos de lucha. Su estilo resulta gracioso, y además concuerda a la perfección con el espíritu manga, tanto en el estilo de lucha como en su reconocible estética, pero hay que reconocer que como juego de lucha no alcanza la fuerza, el equilibrio y la simulación de los grandes del género. Se trata sin embargo de una alternativa muy interesante para los que busquen algo distinto dentro del género y especialmente para los incondicionales del manga.

RANKING:

Tekken 2

Psychic Force

Dragon Ball UB 22

KIRBY'S FUN PACK

¡Esto sí es variedad



Omnipresente en el universo Nintendo, la imagen regordeta y oronda de Kirby ha protagonizado algunos de los juegos más originales, simpáticos y coloristas de la historia. Y es que Kirby no le hace ascos a nada y además de poder ejercer de bola para un extraño mini golf 3D, sabe someterse a las exigencias de un guión netamente «Arkanoid» o convertirse en bola de pinball. Pues bien, este curioso héroe de apetito insaciable ha salido a conquistar Super Nintendo con un cartucho de 32 megas que da cabida a 9 juegos diferentes, todos con él como protagonista. Nueve juegos repletos de color y rezumantes de simpatía y buen humor que se convertirán en compañeros inseparables de los más pequeños de la casa y de los que buscan plataformas vivas sin complicaciones de ningún tipo.

Al empezar a jugar

dispondremos sólo de 4 juegos en los que mostrar nuestras habilidades. Básicamente la idea general es la misma en todos: guiar a Kirby hasta enemigos finales. Afortunadamente, nuestro amigo tiene tres curiosas habilidades: puede comerse a sus contrincantes para hacerse con sus poderes, puede hacer que los conocimientos robados se conviertan en una copia inseparable y de gran ayuda del enemigo en cuestión y, por último, puede tragar aire hasta hincharse como un globo y volar.

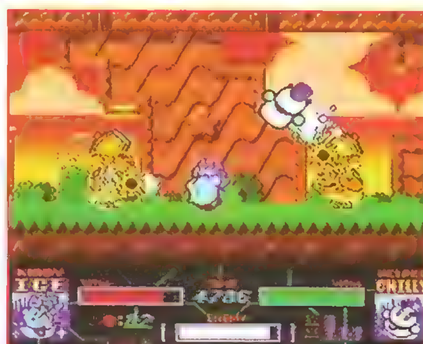
Investido de tales poderes nuestra rosada estrella deberá recorrer mapeados largos y peligrosos buscando salidas (no siempre a la vista), luchando con enemigos finales de lo más curioso e intentando que se puedan abrir nuevos juegos en el panel principal. Cada juego tendrá una peculiaridad diferente y un aire distintivo aunque todos mantienen el inconfundible sabor de los «Dream Land» de Game Boy o el genial «Adventures» de NES. Bueno, en realidad esta característica sólo existe en 6 de los 9 juegos ya que 3 de ellos son en realidad pequeños mini-juegos.Para conseguir que estos mini-juegos y las fases más complicadas se vayan abriendo es necesario ir completando los juegos anteriores y además lograr unos buenos porcentajes. Los primeros retos resultan bastante sencillos, pero a medida que vayamos avanzando iremos descubriendo la dificultad y, simultáneamente, la diversión.

Y es que Kirby nunca ha sido un héroe difícil de controlar, pero tampoco le gusta aparecer en juego demasiado fáciles... A él lo que le van son los juegos largos y divertidos. Exactamente como éste.

Sonia Herránz



Revenge of Metaknight

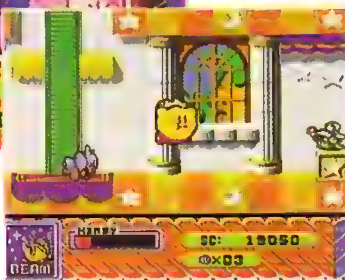




No sólo es importante hacerse con los poderes de todos los enemigos sino que, además, habrá



Como todos los juegos protagonizados por Kirby, este tiene en el colorido uno de sus grandes atractivos. Es un juego ideal para los pequeños.





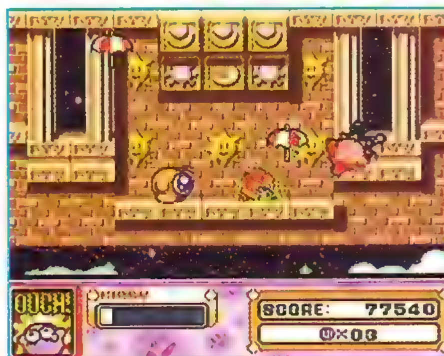




Tropezaremos con muchos y muy variados enemigos finales. Cada uno de ellos tendrá su sistema especial y no siempre será fácil dar con esta rutina.

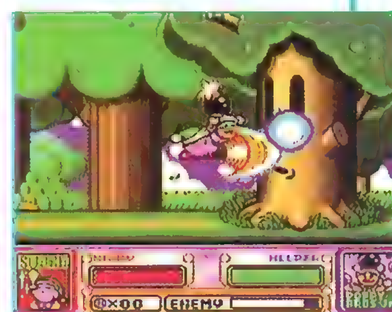
Dynablade

Spring Breeze

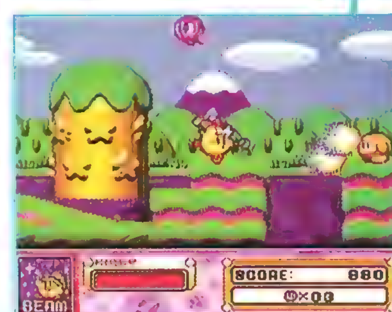


Es la fase más corta y sencilla y nos servirá para tomar contacto con las habilidades de kirby, que son imprescindibles en los niveles más complejos.



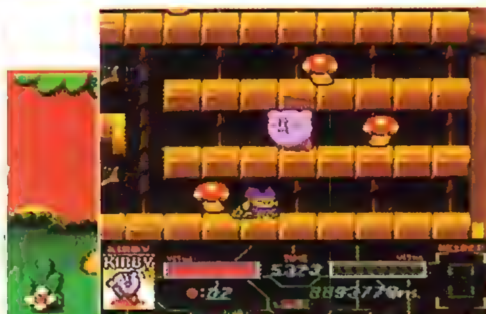






Una de las constantes del juego son las puertas de estrellas que nos trasladan a otros niveles, juegos o fases de bonus. Eso sí, no siempre están a la vista.

Nueve pequeños juegos de caracter típicamente Kirby se reúnen en un cartucho simpático y colorista que hará las delicias especialmente de los jugones más jóvenes.



Cuando Kirby se llene de aire podrá volar sobre todos los obstáculos. Además, al expulsar el aire conseguirá propinar un efectivo golpe.

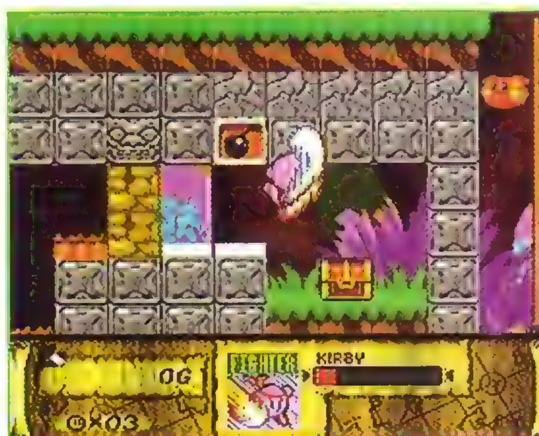




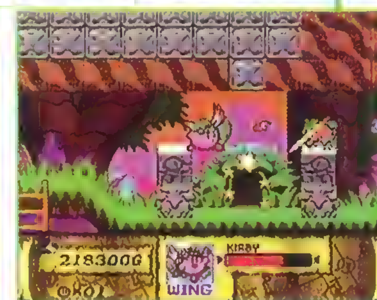


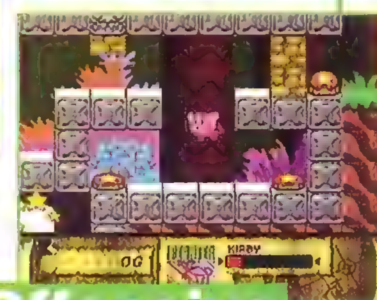
Entre otras multiples habilidades, Kirby se destapa como un piloto de carretas capaz de esquivar cualquier obstáculo.





En este juego nuestro objetivo fundamental será encontrar y abrir todos los cofres que podamos para ir ganando habilidades. Por cierto, aquí podéis ver el "puño de fuego" al más puro estilo Ryu que Kirby realiza en su faceta de "fighter".





The Great Cave Offensive

Gourmet Race



Aquí deberemos ganar a Dedee en 3 carreras. Tenemos que cruzar la meta en primer lugar y haber comido mucho más que él para que se nos dé por campeones.

Kirby Samurai



En este mini-juego Kirby tiene que ser más rápido que sus rivales y atacarles justo cuando aparezcan las sombrillas.

La característica más destacable de este cartucho es la variedad de situaciones diferentes que viviremos y los variopintos escenarios que recorreremos.

Megaton Punch



Haciendo coincidir varias barras de fuerza hemos de propinar un puñetazo lo suficiente fuerte como para hacer una grieta más larga que la del rival.

Algunas habilidades marca Kirby



Asumir los poderes de un luchador de «Street Fighter», atronar desde un micrófono, convertirse en rueda imparable, un yo-yo indestructible, un par de bombas, una espada samurai, transformarse en cualquier cosa de piedra... Los mil y un modos que Kirby tiene de deshacerse de sus rivales.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	9 JUEGOS
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	32 MEGAS



GRÁFICOS: 86
El chip SA1 ayuda a potenciar el color de unos gráficos vitales y plagados de elementos. Eso sí, tampoco son especialmente espectaculares.

SONIDO: 85
Melodías simpáticas y pegadizas a tono con el personaje y sencillotes efectos sonoros.

JUGABILIDAD: 87
Kirby no platea ningún problema de control a pesar de las muchas habilidades que puede desarrollar. Se deja jugar con comodidad, no cansa y no deja de sorprender.

DIVERSIÓN: 88
Estamos ante un juego bastante fácil. Sin embargo lo variado del juego y lo simpático del personaje consiguen mantener alto el interés.

VALORACIÓN: 88
Este cartucho es una recopilación de juegos coloristas y muy entretenidos, pero demasiado fáciles para los jugadores curtiditos, por lo menos en principio, ya que hay posibilidades de acabar los juegos con distintos grados de perfección.
Por otra parte, tampoco hace alardes técnicos ni innova de una manera clara sobre el tema Kirby, por lo que encontraremos un poco lo de siempre: jueguecillos amenos, largos y de aire infantil.
Recomendado para los fans del gordito rosado.

RANKING:
Donkey Kong Country
Super Mario World
Kirby's Fun Pack

POWER MOVE PRO WRESTLING.

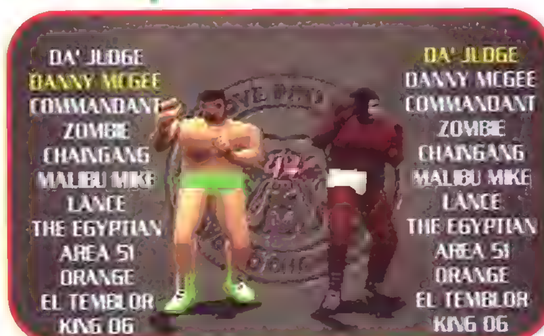
Que empiece el espectáculo

Hay que reconocer que aunque en nuestro país nunca haya calado muy hondo, el mundo de la lucha libre americana (el Wrestling) no deja de tener cierto encanto en los videojuegos.

Por una parte el entorno es similar al de los simuladores de boxeo y, por tanto, poco espectacular, pero por otra permite realizar un montón de golpes diferentes que le hacen resultar mucho más dinámico que el deporte de los guantes, que sí goza de más seguidores entre nosotros.

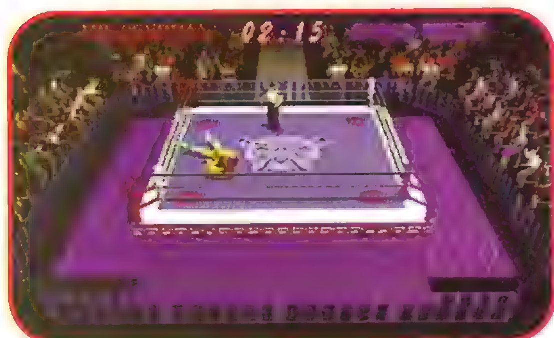
Todos estos detalles quedan perfectamente al descubierto en «Power Move. Pro Wrestling», un juego firmado por Activision que ha sabido recoger con gran fidelidad la magia de este deporte-espectáculo.

Para empezar disponemos de 12 luchadores poligonales dotados de una animación completísima (quizá un poco lenta, pero buena) y de un amplio repertorio de proyecciones, patadas,

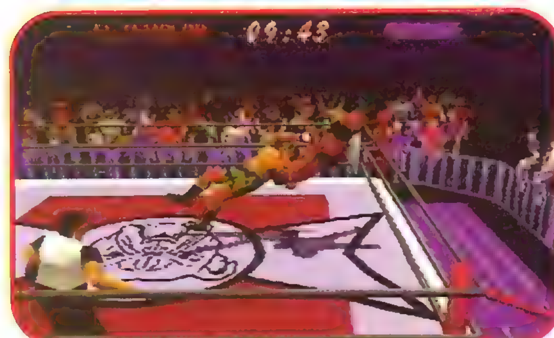


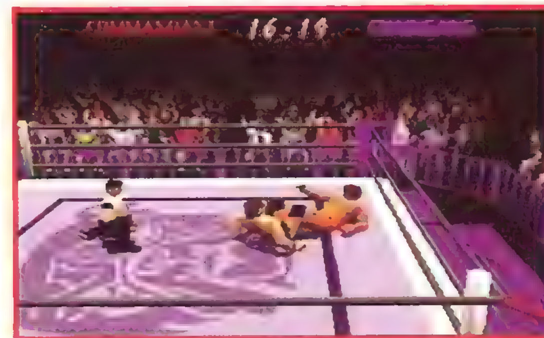
bofetadas y otras sutilezas. Para seguir, tenemos un modo Campeonato, uno de Práctica, otro de Liga, otro de Torneo y, por último, un "Todos contra todos" y, además, podremos elegir entre 4 estadios y 4 rings distintos, optar entre ver el combate desde primera fila o el primer anfiteatro e incluso ver de nuevo los mejores combates.

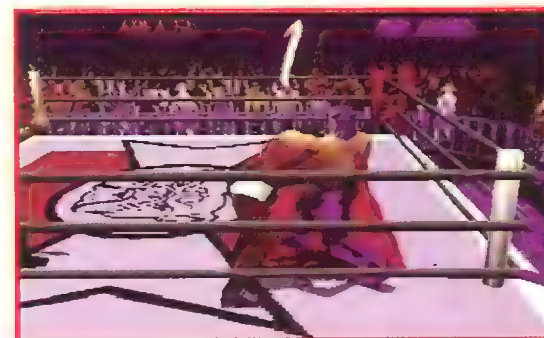
En fin, que este juego ofrece todo lo que un aficionado al tema necesita.





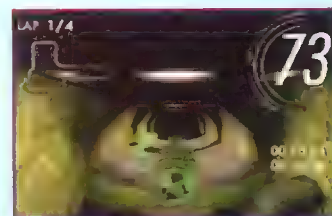






Los seguidores de este deporte encontrarán en este juego uno de sus mejores exponentes, tanto a nivel de realización técnica como de cantidad de opciones.





Scrocher

A la sombra de «Wipeout»

La velocidad en extraños vehículos futuristas es la oferta de que GTI nos presenta en «Scrocher». El juego no está mal en cuanto a planteamiento gráfico, incluso incluye interesantes elementos en formas de trampas y obstáculos que dan alicientes a las pistas. Sin embargo, ni esto ni los completos menús opciones son suficiente para hacer del todo interesantes las sosas y largas carreras. Ideal para muy fanáticos de la velocidad. Sólo para ellos.



Los oscuros escenarios muestran una correcta calidad gráfica a la que no acompaña del todo la diversión.







Ten Pin Alley



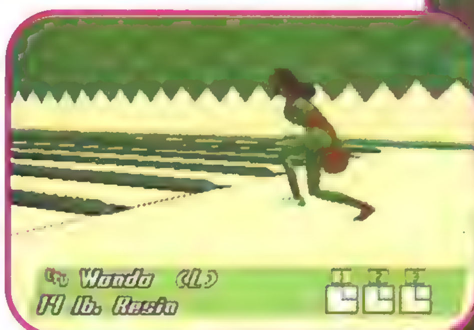
Tiro al bolo

Frente a vosotros, 10 orgullosos bolos blancos. En vuestras manos, una bola de 15 libras de peso. Entre ambos un largo corredor de listones de madera pulido hasta la saciedad. El objetivo: tumbar hasta el último de esos trozos de madera con un hábil golpe de bola. El nombre de la misión «Ten Pin Alley»...

O dicho de otra forma, que si os apetece echar una partidita a los bolos sin calzaros esas espantosas zapatillas que se han puesto ya dos mil personas antes, no tenéis más que haceros con este juego de Electronic Arts.

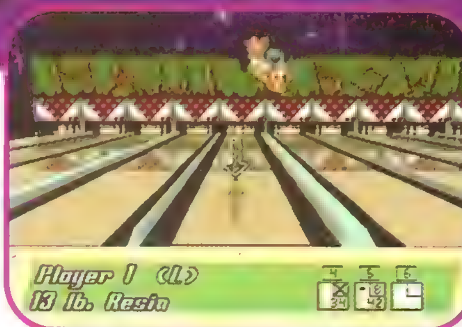
Con él viviréis las mismas sensaciones que en el juego real y además podréis crear a vuestro propio jugador, participar en torneos por equipos, campeonatos, etc, etc. etc...

Lo mejor: que está bastante bien hecho. Lo peor: pues que es un juego de bolos. Tú mismo.









Electronic Arts ha tenido la ocurrencia de hacer un juego de bolos. Y la verdad es que le ha quedado muy bien a nivel técnico. Oye, si te atrae el tema...

PERFECT WEAPON

Lento de reflejos

«Perfect Weapon» sigue descaradamente la estela dejada por el original «Time Commando», tomando casi al pie de la letra sus líneas básicas. Esto se traduce en un "beat'em up" de ambiente 3D dominado por los polígonos y en el que la vista cambia contínuamente dependiendo de la zona del escenario en la que nos situemos. Pero, por desgracia, además del estilo de juego, hay más cosas que debían haber sido "copiadas" para convertir a este compacto en un éxito.

«Perfect Weapon» es un juego absolutamente impresionante a nivel gráfico (eso es innegable), pero la jugabilidad va decayendo notablemente a medida que avanzamos, en parte por su perezoso control y en parte por la brusca variación de las vistas, que descolocan a cualquiera.

Una pena, porque si se hubiera ajustado más la jugabilidad y cuidado un poquito más los movimientos, estaríamos ante una auténtica virguería.











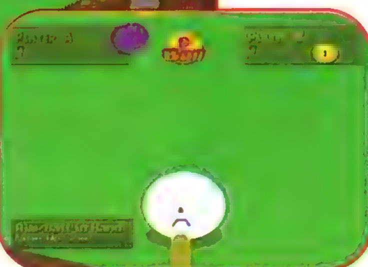


VIRTUAL POOL

¡Se va a armar el taco!



Este juego te servirá perfectamente para practicar en casa y luego ir a poner sobre la mesa tus conocimientos adquiridos.

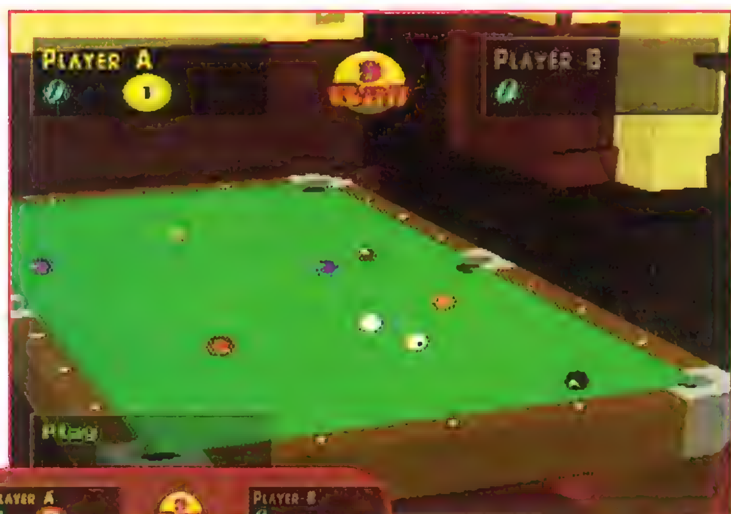


Los aficionados al billar se lo van a pasar auténticamente en grande con este simulador realizado por Interplay.

La recreación que «Virtual Pool» hace de este juego no ha podido ser más exacta, e incluso se han incluido multitud de vistas que contribuyen a facilitar su desarrollo y hacer de él un título realmente vistoso para tratarse de un tema tan pobre.

Los que no andéis muy finos en esto de colar las bolitas en las troneras vais a tener además la posibilidad de meteros de lleno en el tema gracias a la colaboración de un maestro del billar que os desvelará todos los secretos de este deporte de salón...si entendéis inglés, claro.

Un juego brillante que esconde mucha más diversión de la que aparenta. Aunque te tiene que gustar el tema, por supuesto.







Slamscape

Una de cal...

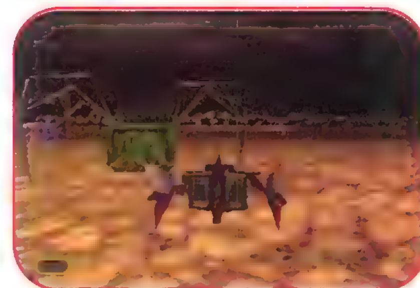




Concebido como un arcade que combina el "shoot'em up" con la conducción, «Slamscape» no puede ser catalogado de otra forma que de "irregular".

Junto a unos buenos gráficos (simples, pero que se desplazan a toda velocidad y sin brusquedades) también es posible encontrarse defectos graves en la jugabilidad que perjudican en exceso el conjunto. Su desarrollo un poco caótico y su extrema dificultad no van precisamente a crear escuela, aunque tampoco se le puede negar un cierto atractivo.

Como dato curioso os diremos que la producción corre a cargo de Viacom Newmedia y de... ¡MTV, la cadena dedicada únicamente a la música! Debe ser por esto por lo que el compacto incluye 3 vídeos musicales del grupo "God Lives Underwater" quienes, además, se encargan de poner la banda sonora del juego.





La realización técnica de este juego es correcta, -especialmente en lo que se refiere al movimiento de la nave-, pero se echan de menos muchos alicientes en el tema de la jugabilidad.





Los gráficos están bien resueltos, pero se hacen excesivamente repetitivos. Un poquito más de variedad no habría venido nada mal.

Listas de éxitos

Game Boy



***Tetris Attack** y sus puzzles son un reto casi irresistible, incluso para los luchadores de **King of Fighters 95** y **Toshinden**. Aún así, nadie hace temblar a **DKL2**.*

1 (R) - Donkey Kong Land 2
2 (R) - King of Fighters 95
3 (4) - Toshinden
4 (3) - Tetris Attack
5 (R) - Prehistorik Man

Game Gear



***Sonic Blast** pierde un puesto en favor de los divertidos **Pitufos 2**, aunque nadie parece capaz de desbancar al genial **Virtua Fighter Animations**.*

1 (R) - Virtua Fighter Animation
2 (3) - Los Pitufos 2
3 (2) - Sonic Blast
4 (R) - Baku Baku
5 (R) - Tintín en el Tíbet

Super Nintendo



***Kirby´s Fun Pack.** Colorista infantil, divertido y variado, no hará temblar a los grandes, pero es para tenerlo en cuenta.*

1 (N) - Donkey Kong Country 3
2 (R) - Ultimate M.K. 3
3 (4) - Secret of Evermore
4 (3) - Street Fighter Alpha 2
5 (N) - Kirby´s Fun Pack T
6 (7) - FIFA 97
7 (9) - DBZ Hyper Dimensions
8 (5) - Tintín en el Templo del Sol
9 (8) - Donald in Maui Mallard
10 (R) - NBA Live 97

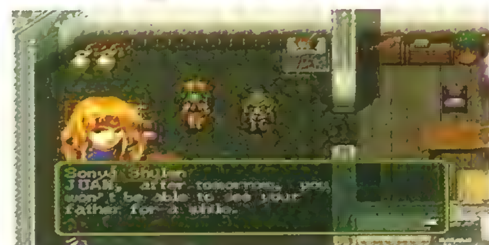
Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (R) - FIFA 97
3 (4) - Micromachines Military
4 (6) - Ultimate MK3
5 (R) - Virtua Fighter 2
6 (3) - Tintín en el Tíbet
7 (8) - ISS Deluxe
8 (9) - Donald in Maui Mallard
9 (10) - NBA Live 97
10 (7) - Toy Story

Sega Saturn

1 (R) - Tomb Raider
2 (R) - World Wide Soccer
3 (5) - NiGTHS
4 (3) - Virtua Cop 2
5 (4) - Fighting Vipers
6 (N) - Dark Savior
7 (6) - The Crow: City os Angels
8 (5) - Sega Rally
9 (14) - Dragon Ball Z Legend
10 (N) - Bug Too!
11 (10) - Command & Conquers
12 (N) - Jungla de Cristal
13 (7) - NBA Jam Extreme
14 (N) - Die Hard
15 (N) - The Lost Vikings 2

PlayStation



***Suikoden.** El rol y la aventura ganan cada vez más fuerza entre los principales juegos de PSX. Si no, mirad **Tomb Raider**.*

1 (3) - Tomb Raider
2 (3) - F-1
3 (2) - Tekken 2
4 (R) - Destruction Derby 2
5 (R) - Jungla de Cristal
6 (7) - FIFA 97
7 (6) - The Crow: City of Angels
8 (9) - NBA Live 97
9 (8) - Twisted Metal 2
10 (11) - Crash Bandicoot
11 (13) - Broken Sword
12 (N) - Suikoden
13 (12) - NBA in The Zone 2
14 (N) - Cool Spot
15 (R) - Disruptor

8 bits | 16 bits | 32 bits

Prepárate para
una aventura inolvidable

SABAN'S
POWER RANGERS
ZEO™

Versus The
Machine Empire





Bandai
Digital
Entertainment





ACCIÓN y diversión

Podrás jugar con cualquiera de los Power Rangers, incluyendo el nuevo Power Ranger Zeo de Oro.





entretenimiento SIN límite

Arenas movedizas, avalanchas, lluvia de meteoros... ocho niveles en los que tendrás que defenderte de los enemigos.





LA ACCIÓN NUNCA termina

Espectacular diseño de los personajes basados en las figuras de BANDAI AMERICA.

GRÁFICOS SUPERrealistas

Un viaje de ida y vuelta desde los confines de la Tierra hasta los límites de la Luna.





jugabilidad

Compatible con la mayoría de los joystick para una mayor precisión en los movimientos.

defiende la tierra con destreza y valor

Sumérgete en la acción con los Power Rangers Zeo. Lánzate a la aventura para recuperar los cristales Zeo y salvar al mundo del diabólico Imperio de las Máquinas. Horas y horas de entretenimiento en un viaje que te llevará a una acción sin límite.

1 CD-ROM
Windows'95/8MB
Windows 3.11/8MB

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática.

Por sólo: 2.995 Ptas.



UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR

dinamic multimedia

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Consejos para MD

Hola Yen, somos Juan Manuel y Víctor y tenemos unas preguntas para ti:

1- ¿Nos puedes aconsejar algún juego de rol para Mega Drive?

Sí, claro. Rol puro «Shining Force 2», más aventurilla y en castellano «Soleil». También traducido y con bastantes acertijos «Light Crusader». Casi casi acción más que rol, pero con sus elementos aventureros tenéis «Story of Thor».

2- ¿Hay algún juego para Mega Drive como «Super Mario Kart»?

Lo más parecido es el divertidísimo «Street Racer» de Ubi Soft, un gran juego.

3- ¿La N64 va a salir sola o con juego?

Se vende sola, es decir, tendrás que comprar el juego por separado.

4- ¿Va a salir algún adaptador para que los juegos de Super Nintendo sirvan en N64?

No es probable, ni posible y, si me permites, tampoco deseable. Son máquinas tan diferentes que un hipotético adaptador podría costar más que la máquina.

Juan Manuel And Víctor (Sevilla)

Esperando a N64

Hola Yen, me llamo Alberto y estoy esperando la Nintendo 64. Estas son mis preguntas:

1- Cuando salga la N64, ¿vendrá algún juego con ella? ¿Qué juego será?

Se venderá sin juego, con un sólo pad y con euroconector. Este mes podrás comprar «Mario 64» y «PilotWings 64».

2- N64 sacará algún juego tipo rol? ¿Cuál, por ejemplo?

Sí, está previsto un «Zelda 64», además de «Tales of Phantasia» y «Mother 2», «Wonder Project J2», «Dragon Quest VII»... Como ves, no se han olvidado de los RPG.

3- ¿Qué juegos de lucha podré jugar en N64?

«Killer Instinct Gold», «Mortal Kombat Trilogy», «Wargods», «Dual Heroes»... todos sin fecha determinada.

Alberto VM (Sevilla)

MD 32X sigue dando guerra

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo Javi y tengo una Saturn y una Mega Drive 32X CD y también unas preguntillas:

1- Tengo el «Virtua Fighter» de 32 X y me gusta bastante aunque no tanto como esperaba. ¿Crees que si me compro el «Virtua Fighter 2» de Saturn notaré gran diferencia en la jugabilidad?

Sí, aunque te impresionará mucho más la calidad gráfica y el poder contar con dos

EL CORCHO







Antonio Márquez Selva
Sabadell
Barcelona

CRASH

Alfonso Mellado de Dios
Valencia

luchadores más.

2- ¿Te comprarías ya el «Virtua Fighter 2» o esperarías al 3. ¿Será realmente tan bueno como la recreativa original? ¿hasta qué punto bajará la calidad técnica del CD si se adquiere sin el correspondiente cartucho?

«VF3» puede tardar bastante todavía, con lo que me parece un poco tonto que esperes pudiendo disfrutar ahora de un juego como «VF2». No será tan bueno como la recreativa, pero seguro que es una conversión tan fiel que las diferencias serán mínimas. El cartucho es imprescindible, seguramente por una cuestión de velocidad.

3- ¿Qué tal está «Toshinden URA»¿ ¿Es bueno o tiene los mismo problemas que «Toshinden Remix»?

No está mal, pero no es lo que se esperaba de un título así. Se pixela en exceso y apenas añade nuevos elementos a la primera parte.

4- ¿Teniendo «Sega Rally» merece la pena comprar «Daytona USA CEE»?

Depende lo que te guste la velocidad. Aunque «Daytona USA CEE» no llega a la altura de «Sega Rally» no deja de ser un buen juego de coches que no te defraudará.

5- ¿Qué «Doom» me aconsejas, el de Saturn (7990 pts) o el de 32X (4.990)? ¿Hay grandes diferencias técnicas entre ambos?

El de Saturn se muestra a pantalla completa, mientras el de 32X tiene marco. El de Saturn es más rápido. Yo me compraría el de Saturn, pero si no estás bien de "pelas" vas a divertirte también un montón con el de 32X.

6- ¿Cuánto tardará en España en imponerse el vídeo CD al VHS?

Nunca se impondrá. No va a ser el estandar de vídeo, al menos por ahora. El que tiene todas las papeletas es el DVD que es un compacto de igual tamaño, pero con una capacidad de almacenaje muy superior, alrededor de cuatro Gigas (4.096 MB), lo que permitirá meter una película (lo cual hasta ahora no es posible en los CD´s normales) en un sólo compacto.

Javi (Zaragoza)

¡Pobre Game Gear!

Hola Yen, soy un humilde poseedor de una Game Gear y viendo su penosa situación creo que acabaré comprando una Game Boy.

1- ¿Cómo anda la Game Gear en cada uno de los importantes mercados de videojuegos? ¿Cuántas se han vendido en cada país?

El problema no son las consolas vendidas, que son muchas, sino la falta de juegos. Esta situación se repite en todo el mundo ya que Sega desde hace mucho tiempo no tiene intención de vender ni más Game Gear ni más juegos para ella.

2- ¿Sacará Sega una Game Gear 2 para solucionar este problema?

No lo creo. Lo mejor que puedes hacer es repasarte el catálogo de Game Gear y ver si descubres algo interesante que no tengas.

3- ¿Saldrán finalmente «Tintín en el Tibet» (no lo encuentro) y «Spirou»?

En principio «Tintín» iba a ser distribuido por Arcadia, que al final se echó atrás. «Spirou» lo iba a traer la propia Infogrames. Pero no he vuelto a oir nada más de ninguno.

4- ¿Son famosos en Francia o en algún país europeo Mortadelo y Filemón? ¿Lo bastante como para que Bit Managers haga un juego?

Según nos comentó Bit Managers, se lo habían propuesto a Infogrames, pero la compañía francesa sigue en su línea de sacar sólo juegos de cómic franceses y belgas.

J.A.V. (Madrid)



Juegos de Saturn en PC

Hola Yen, tengo una Game Boy y una Super Nintendo y estoy pensando en comprarme una consola de Nueva Generación. Soy un fanático de los juegos de lucha tipo Capcom. No sé si podré resistir hasta marzo para comprar una N64 y tengo unas preguntas para ti:

1- ¿Qué hace falta y cuánto cuesta ampliar tu ordenador a Saturn? ¿Me podrías especificar qué ordenador hace falta? ¿Si tienes un 486 la ampliación a Saturn te lo convierte en Pentium? ¿Se podrán jugar a todos los juegos de Saturn con la misma calidad?

No se puede "ampliar" un ordenador a una Saturn. Un PC es un PC y una Saturn es una Saturn. Es decir, que no se puede jugar con juegos de Saturn en un PC, sino que son conversiones específicas realizadas por Sega.

Por otra parte, cuando Sega creó su división Sega PC sacó una tarjeta aceleradora que permitía que sus juegos corrieran con mayor rapidez en los PC´s menos potentes.

Con el tiempo la tarjeta ha dejado de ser necesaria y sólo hace falta tener un Pentium para cargar estos juegos que, repito, son conversiones específicas de algunos juegos de Sega.

2- ¿Me podrías dar una lista de juegos de Capcom de gráficos tipo «Street Fighter Alpha» que vayan a salir para Saturn u otra consola? ¿Va a salir alguno para N64?

«Cyber Boots», «Street Fighter Vs X-Men» (exclusivo para Saturn) y «Marvel Super Heroes» son los tres juegos de Capcom programados para este año. Para finales de año o principios del 98 aparecerá «Street Fighter III» con su correspondiente versión para N64. Para la misma consola aparecerá el poligonal «Street Fighter EX».

3- ¿Tiene Capcom intención de seguir haciendo juegos de sprites gigantes como «X-Men» o «SFA2»?

Parece que su intención es alternar sprites y polígonos. O por lo menos eso parece indicar el desarrollo de «Street Fighter III» (sprites) y «Street Fighter EX», poligonal.

4- ¿ Es verdad que dentro de poco los juegos de sprites gigantescos no se convertirán para PSX y sólo se convertirán para Saturn? ¿Tampoco se convertirán para N64?

Por el momento (salvo exclusivas) se hacen todos para todas y nadie ha insinuado lo contrario.

5- ¿Se convertirá «Die Hard Arcade» para alguna otra consola?

Es un recreativa de Sega y, como tal, de momento exclusiva para Saturn.

Jaime Barjau (Valencia)

La saga de Nintendo

Hola Yen, soy un consolero que ha seguido la saga de Nintendo (GB, NES y Super NES) y ahora no los voy a abandonar, pero pese a lo que he leído tengo unas preguntillas.

1- ¿Para qué sirve el 64DD? ¿Llegará a España? ¿Cuándo y cuánto costará?

Es un periférico que se le podrá añadir a N64 y que permitirá que esta consola lea, además de cartuchos, unos discos magnéticos de más capacidad. Este sistema permitirá la realización de juegos con más memoria. Además, se dice que (siempre que el juego lo permita) podremos generar nuestros propios mapeados (por ejemplo) en los juegos de rol. Llegará a España, pero no este año. Se rumorea que su precio será similar al de la consola.

EL CORCHO

Endika López Sánchez
Baracaldo Vizcaya

TETRIS ATTACK

Pablo García Oliván
Burgos

Cheesy

Joaquín Jaime Romero Alvante
Sevilla

¿DÓNDE ESTÁ MARIO?, CHICOS, ¿LO HABÉIS VISTO?
¿Nosotros? ¡QUÉ VA!

2- ¿Sacarán periféricos como volantes o joysticks?

Seguro que sí, aunque todavía no hay nada.

3- Después de la aparición de los primeros juegos, ¿cuánto tardarán en traer más?

Va a ser una cosa continuada. Detrás de «Mario 64» y «PilotWings 64» llegará «Wave Race» y «Turok», después «Shadows of the Empire» y «Mario Kart 64», y así sucesivamente.

Jon Andor Olondo (Vizcaya).

¿PC Fútbol en Saturn?

Hola Yen, me llamo Angel y me encantaría que me resolvieses estas dudas que no me dejan vivir:

1- ¿Por qué no está a la venta «Virtua Striker» si está en recreativa hace mucho tiempo?

Porque no todos los juegos que salen en recreativa tienen una versión doméstica. A Sega no le ha debido parecer oportuno convertirlo, de momento, para Saturn.

2- ¿Podría jugar de alguna forma con «PC Fútbol» en mi Saturn?

No, de ninguna manera. Tendrás que usar el PC de tu padre. A no ser que Dinamic se decida a sacar una versión para Saturn, cosa que dudo.

3- ¿Saldrá algún juego para Saturn parecido a «Populus» o «El Señor de los Anillos», o sea, estrategia pura y no rol?

Se habla de una versión de «Populus 3» para finales de año, pero mientras tanto tendrás que conformarte con cosas tipo «Sim City 2000», «Theme Park» y más adelante «Theme Hospital», que no están nada mal.

Luis Álvarez González (Madrid).

El futuro de las consolas

Hola Yen, soy un hobbyconsolero que además de felicitaros por vuestra revista quiere que le respondas a algunas dudas.

1- ¿Sacará Sony una consola de 64 bits algún día? ¿Será más potente que la N64?

Pues "algún día" es más que posible que Sony saque una consola más potente. De hecho ya hay rumores por ahí... Claro que este "algún día" puede que esté mucho más allá del año 2000 (y no es exageración). Ten en cuenta que el dinero que Sony ha invertido en el desarrollo y promoción de su PlayStation tiene que recuperarse, y eso no se consigue en un día.

Es lógico pensar que Sony va a seguir dedicándose a la industria de los videojuegos y eso implica sacar dentro de unos años la consola más potente del mercado. Pero la misma idea la tendrán Sega y Nintendo.

2- ¿Crees que la Super Nintendo acabará dentro de unos años como la NES?

Es ley de vida: unos nacen y otros mueren...

3- ¿Sacarán algún juego para la Super Nintendo a partir de este mes que no sea «Terranigma»?

Te puedo decir ahora mismo un par de ellos: «Lucky Lucke», de Infogrames y muy pronto «The Lost Vikings 2» de Interplay.

4- He oído que van a sacar un adaptador de Saturn de 32 bits a 64 bits ¿es cierto? ¿cuánto costará? ¿fracasará como el 32X?

Por lo que yo sé, Sega está desarrollando un sistema especial con formato de cartucho que potenciará las aptitudes de la máquina para ciertos juegos (lo mismo que Nintendo con su N64DD, pero alrevés). Por ahora su único objetivo es permitir jugar a tope con «VF 3».

Javier Fernández (Madrid)



Diversión y técnica

Hola Yen, hace año y medio adquirí una PlayStation y la verdad es que estoy muy contento, aunque tengo unas dudillas:

1- ¿Qué es ese rumor de más consolas antes del 2000?

Pues los rumores de siempre. Pero tú tranquilo, no sé si saldrán o no, pero no dejes que el tema te quite el sueño. Disfruta de tu PlayStation y olvídate de lo demás.

2- ¿Qué es la PlayStation 64? ¿Va a salir antes una PlayStation II? ¿Qué son los discos MPEG?

Es la conclusión del rumor anterior, o lo que es lo mismo, una PlayStation de 64 bits en la que hipotéticamente se está trabajando y que podría ser la PSX II. Pero estamos hablando de poco menos que de ciencia ficción.

El MPEG es un sistema de compresión de imágenes de video.

3- Si juego en mi televisión grande que tiene 34 pulgadas, ¿crees que se me estropeará?

No. Lo que a lo mejor se te estropea es la vista si te acercas demasiado.

4- Sé sincero, ¿hay mucha diferencia entre N64 y las 32 bits? Si la hay, ¿esa diferencia corresponde a la jugabilidad y diversión, es decir, al juego o a las diferencias técnicas?

Para ser sincero, en algunos juegos que he visto hasta la fecha para N64 (no en todos) he notado ciertos detalles gráficos que me han demostrado que la máquina de Nintendo puede ser algo superior técnicamente a la consolas de 32 bits. Sin embargo lo que también te puedo asegurar es que uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos es la saga de Mario en 16 bits y, aunque esos juegos han sido superados técnicamente por muchos otros, casi ninguno ha alcanzado sus cortas de diversión. La técnica y la diversión no tienen porqué ir unidas.

5- ¿Va a haber algún periférico para PSX para conectarse a Internet?

Si lo va a haber, no será desde luego a corto plazo.

Alejandro Estévez (Lugo)

Antena para N64

Saludos, Yen. Tengo 20 años y os sigo desde el número uno. Mis dudas son las siguientes:

1- Creo que Nintendo 64 sale sin cable RF, es decir, hay que adquirirlo a parte, ¿es verdad? ¿Podría conectarla con el cable RF de mi Super Nintendo?

Sí, sólo viene con euroconector.

No, son conexiones diferentes.

2- ¿«Wave Racer» estará a la venta en abril o en mayo?

A principios de abril.

3- ¿Qué títulos destacables saldrán para N64 hasta verano?

«Turok», «International SuperStar Soccer», «FIFA 64», «Mario Kart» y «Killer Instinct».

Juan A. García (Málaga)

Cómo usar la MemoryCard

Hola Yen, soy Juanjo, un forofo de vuestra revista, y quisiera que me respondieses a unas dudas que tengo.

1- Tengo una PlayStation y no sé como se utiliza la Memory Card, ¿me lo podrías decir tú?

Es muy fácil. La Memory Card se conecta en la ranura que hay justo sobre la entrada del pad. Algunos juegos al llegar a ciertos puntos y otros en el momento en que tú lo quieras te permiten salvar el juego. Detectan si tienes la Memory Card y, si hay espacio en ella, graban automáticamente el juego. Después, otro día e incluso en otra consola puedes volver a cargar

Eva Richarte Prieto
Hospitalet de Llobregat
Barcelona

Dedicado a Icecap y Dori

Iker Sojo González
Bilbao
Vizcaya

Virtual Fighter Kids

Laura Pérez Seguer
Zaragoza

el juego y continuar en el momento en el que lo dejastes. Es muy sencillo.

2- ¿Qué juego me aconsejas: «MK Trilogy», «SF Alpha 2» o «Tekken 3»?

Pues yo te recomendaría el «Tekken 3», porque viendo el 2, pues eso... El problema es que no se sabe lo que vas a tener que esperar hasta que salga. A lo mejor te sale barba.

José Arroyo Paniagua (Madrid)

Fútbol en PlayStation

¿Qué tal Yen?, soy un chavalote con 15 años, un hermano muy pesado, una PlayStation y unas dudillas:

1- ¿Saldrán más juegos de pistola que no sean «Jungla de Cristal»?

Tienen que salir «Time Crisis» (Namco), «Crypt Killer» (Konami) y «Area 51» (GTI). Supongo que no tardarán demasiado.

2- ¿Cuáles son los mejores simuladores de vuelo que tiene PlayStation?

«Air Combat», «Gunship» y «Agile Warriors».

3- ¿Es verdad que van a sacar un juego de fútbol en consola parecido al «PC Fútbol»?

Puede que Dinamic se decida a ello, pero mientras tanto tienes «Player Manager» que sale en este mismo número comentado. Además hay rumores de un «FIFA Manager».

4- Para mi el mejor juego de fútbol es «Adidas Power Soccer» ¿Tiene Psygnosis intención de sacar un juego parecido?

Si te vale una segunda parte, te adelanto que está en preparación, posiblemente entre abril y mayo.

Raúl Jiménez (Madrid)

Un despistadillo...

Hola Yen, me llamo Javi y tengo 19 años. También tengo una Game Gear y una Game Boy y como soy algo nuevo en este mundo querría otra consola: me gustaría hacerme con el conjunto Mega Drive, Mega CD y 32X, pero...

1- ¿Para que el Mega CD y 32X funcione tengo que conectarle una Mega Drive? ¿De qué sirve todo el conjunto?

Sí, es imprescindible. La utilidad de todo el conjunto es jugar. Puedes hacerlo con los cartuchos de Mega Drive y los de 32X así como con los discos de Mega CD y los especiales de 32X CD. Sin embargo, lo siento mucho, pero yo no te recomendaría comprarte estas máquinas a estas alturas. Están pasadas de moda, la suma total supera el precio de una 32 bits y ya no salen juegos para ellas. En fin, que yo en tu lugar me olvidaba del tema y, por seguir con la marca que propones, me compraría una Saturn.

2- ¿Qué dos juegos para Mega CD te comprarías de estos: «FIFA Soccer», «Surgical Strike», «Sonic CD», «Farenheit», «Slam City», «Dragon's Lair»?

«FIFA Soccer» es bueno, pero la última versión para Mega Drive es mejor. «Sonic CD» y «Dragon's Lair es de lo mejorcito de esta extraña colección que has elegido.

3- ¿Para qué sirve Game Boy Pocket? ¿Es en color? ¿Y el Super Game Boy?

La Game Boy Pocket es una Game Boy mucho más pequeña y ligera que la normal que además tiene mayor definición de pantalla y es compatible con los cartuchos de la Game Boy tradicional, pero no es en color.

El Super Game Boy es un adaptador que permite que juegues con los cartuchos de Game Boy en Super Nintendo. Además, aparecen algunos colores y un marco especial.

4- ¿Qué posibilidades tiene Mega CD? ¿Puedes oír música, ver películas, etc..?

En serio, Javi. Si quieres una buena máquina multi-media de Sega, cómprate una Saturn.

Javi Clement Enriquez (Valencia)

Fco. José Gutiérrez Pérez
Sta. Cruz de Tenerife

Vicente Conde Díez
El Prat de Llobregat
Barcelona

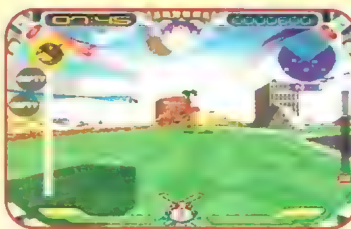
David López Pedrejón
Palencia

Jonathan Pérez de la Cruz
Sta. Cruz de Tenerife

Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

Jumping Flash 2





PLAYSTATION

- Modo Super:

Termina un juego y sálvalo en la tarjeta de memoria. Ve a la pantalla del comienzo y carga los datos. Ilumina la opción 'Game Start' y presiona IZQUIERDA en el pad de dirección. Aparecerá una nueva opción denominada Super. Los niveles son los mismos pero podrás saltar hasta 6 veces más.

Alien Trilogy

SEGA SATURN

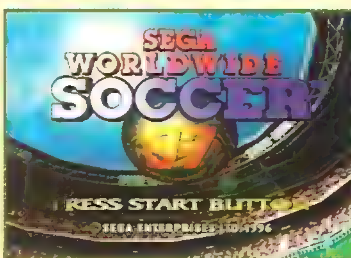
Todos los trucos que vienen a continuación deben ser utilizados en la pantalla de passwords:

INVULNERABILIDAD .- FVNKYG1BBON
TODAS LAS ARMAS .- F1SH1NGFORGVNS
MUNICION AL MAXIMO .- F1LLMYPOCK1TS
CAMBIAR AL NIVEL xx .- FLYTOxx

No te podrás quejar, lo mejor de lo mejor siempre te lo damos aquí. Y en este caso no nos hemos quedado cortos...

Sega Worldwide Soccer





SEGA SATURN

- Otros movimientos:

En un juego de fútbol de poco te valen los trucos si no eres capaz de meter goles. Pero siempre hay por ahí algunas cosillas escondidas que pueden resultar graciosas...

Golpe sobre la cabeza: Adelante, atrás, adelante, B

Un poco de luz: C y C

Disparo ininterrumpido: A y C

Vibraciones: golpea 2 veces en cada banda del equipo contrario.

Raging Skies







PLAYSTATION

-Todos los puntos a tu alcance:

Para poder escoger entre todas las misiones que hay debes pulsar en la pantalla de selección de misión: ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA, TRIANGULO.

- Los mejores aviones:

Si quieres participar desde el principio con los mejores aviones pulsa en la pantalla de selección de nave IZQ., IZQ., DCHA., ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DCHA., SELECT.

- Avanzar de nivel:

Cuando no termine de motivarte la misión en la que estás, con pulsar SELECT podrás avanzar siempre y cuando antes hayas presionado los botones L1, L2, R1, y R2 desde que escogiste al avión hasta que comienza el juego.

- 999 segundos:

Es el tiempo de que dispondrás para realizar una misión si presionas los botones CUADRADO, TRIANGULO, R1, R2 igual que en el truco anterior.

Street Fighter Alpha 2





PLAYSTATION

- Código para resetear:

Pulsa durante el juego (excepto cuando la consola esté leyendo el disco) L1,L2,R1,R2,SELECT al mismo tiempo y luego pulsa START. Podrás salir de cualquier combate de manera inmediata.

-La de siempre:

A los fieles seguidores de Chun-Li no les habrá gustado demasiado su nueva imagen o, al menos, la recordarán de otra manera. Pues después de realizar este truco las cosas volverán a ser como siempre. En la pantalla de selección de personaje ilumina a Chun-li. Pulsa Select durante cinco segundos, después presiona cualquier botón para escogerla y suelta el Select. ¡La Chun Li de siempre!

Nights

SEGA SATURN

-Nuevo menú de opciones:

En la pantalla del equipo de Sonic pulsa A, B, DCHA., A, C, A, ABAJO, A, B, DCHA., A. (en inglés abracadabra). Si lo has hecho correctamente escucharás un grito. Ahora en la pantalla del título pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., A+START. Escucharás otro sonido. Ilumina los sueños de Elliot y presiona X, Y, Z, Y, X. Pulsa Start. Una vez como Elliot pausa y pulsa DCHA., A, IZQ., IZQ., Y. Pulsa Start, recoge 50 gemas y salta. En el cielo vuelve a pausar el juego y aparecerá ante ti la nueva pantalla. Es un truco complicado, pero su recompensa merece la pena.

Ultimate Mortal Kombat 3

SUPER NINTENDO

- Jugar con Human Smoke:

En la pantalla de selección de personaje ilumina a Smoke. Después pulsa simultáneamente PUÑETAZO ALTO, PATADA ALTA, CORRER, BLOQUEO e IZQUIERDA. De esta manera al comienzo del combate Cyber-Smoke habrá mutado en Human Smoke.

- Modo torneo:

En la pantalla "Start/Options" pulsa L, R y después Start. Esto te permitirá jugar con ocho de los mejores luchadores. La diversión está garantizada, palabra.

Star Gladiator

PLAYSTATION



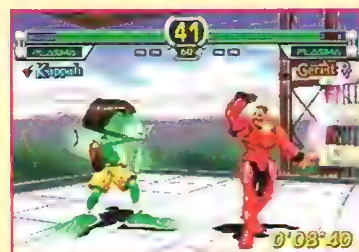
- Jugar con BILSTEIN:

Dirígete al Modo Arcade y mientras mantienes pulsado SELECT ilumina a Gore. Entonces, sin soltar Select, presiona X, CIRCULO, X, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO TRIANGULO, TRIANGULO, y entonces X y CIRCULO al mismo tiempo. ¡Un personaje como este es difícil de encontrar!



- Jugar con Kappah:

Para jugar con este personaje debes realizar primero el truco anterior y después pulsar, en la pantalla de selección de personaje, SELECT. Mueve el cursor a Hayato y presiona CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO y, simultáneamente, X y TRIANGULO (todo esto sin dejar de pulsar Select). A la izquierda de Hayato aparecerá tu nuevo personaje.



- Grande no, ¡enorme!:

Con este truco harás que el personaje que has escogido aparezca en la pantalla con los pies y la cabeza de doble tamaño. Pulsa los botones DCHA., START, CIRCULO, CUADRADO al mismo tiempo después de elegir a un personaje y hasta que comience el combate. Gracioso, ¿verdad?.

Mighty Morphin Power Rangers the Movie

SUPER NINTENDO

-Power Ranger Suit:

Para tener esta opción durante todo el juego pulsa en la pantalla de "Press Start" Arriba, Abajo, Izq., Dcha., X, B, Y, A.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a "Trucos a la carta" C/ de los Ciruelos, 4 San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

¡¡Hola!: Me llamo Andrés y tengo una **Mega Drive.** Me gustaría que me dijérais los passwords de un juego de esta consola que se llama **Desert Strike.** Muchas gracias.

Andrés Contreras (Soria)

Nivel 2: LQJAQRJJ
Nivel 3: TLJJOAQ
Nivel 4: JTEKOMK

¿Me podéis dar algún truco para el juego **Streets of Rage** de **Mega Drive**? Gracias

Joaquín Lorente Romero (Alicante)

Pulsa Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C, C y Start en la pantalla de "Game Over". Si el truco se ha puesto en marcha obtendrás (aunque parezca que no es así) continuaciones infinitas.

Hola: Tengo una **Mega Drive** y me estoy volviendo loco buscando trucos para el **Risky Woods**. Espero que me ayudéis. Vale, pues un saludo. Gracias

Tony Albalá (Baleares)

Tranquilo Tony que vamos a solucionar tus quebraderos de cabeza. Para acceder a un nuevo menú introduce como record en lugar de tus iniciales las letras EOA y entra en la pantalla de opciones. Verás como ahora no tendrás problemas de ningún tipo.

¡Hola! ¿tenéis algunos passwords para los **Tiny Toons** de **Mega Drive**?

David Hernández (Segovia)

N. 13	QRBB TZGD LDBB TZDL LDZM
N. 14	TRBB TZKL DDBB TZGD LDTM
N. 15	THBB TZWD DLBB TZKD LDJB
N. 16	DZBB TZWG DLBB TZZL DDVH
N. 17	BZBB TZWK DLBB TZZG LDVJ
N. 18	PJBB TZWB LLBB TZZK LLVP
N. 19	TNBB TZWW DDBB TZZB DDVT
N. 20	PJBB TZQW GOBBB TZZQ DLVM
N. 21	HJBB TZQW KLBB TZZQ GDRM
N. 22	UXBB TZQQ ZDBB TZZW KDPB
N. 23	JTBB TZWW ZGBB TZZQ ZDNR
N. 24	HQBB TZWW ZKBB TZZW ZGNZ

Track and Field



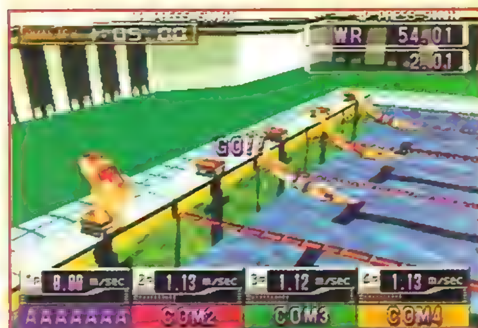
PLAYSTATION

- Desfile de modelos:
Para que las nadadoras utilicen un bañador muy especial, simplemente pulsa estos botones antes de seleccionar el 'acontecimiento' : ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA,DERECHA, CRUZ, CIRCULO.

- Pon un poco de color:
Empareja, en el lanzamiento de martillo, los 2 elementos de la distancia (Ej.- 13.13 metros) y mira los globitos. En el Lanzamiento de Disco puedes hacer el mismo truco pero con palomas.

- INDEPENDENCE DAY:
¡La guerra ha empezado ! Te has cargado un marcianito. ¡Bestia! Si es que no se puede hacer un lanzamiento de jabalina al máximo de fuerza y con ángulo de más de 60º.

- KING KONG II:
Marca una distancia de 11.11, 22.22 o 33.33 en el 'Shot Put' y admira la magnificencia de Godzilla.



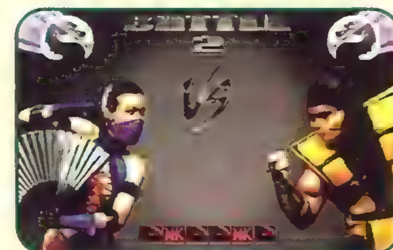
Ultimate Mortal Kombat

SEGA SATURN

- Muchos y variados códigos:
Todos estos códigos se introducen en la pantalla que sale justo antes de comenzar un combate en modo dos luchadores. Los tres primeros números simbolizan las veces que debes pulsar los botones X, Y, Z del primer pad. Los tres segundos significan lo mismo, pero en el segundo pad.



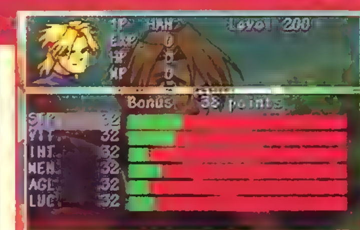
4-6-4-4-6-4 Rondas ilimitadas
0-3-3-4-6-4 Lucha Shao Kahn
9-6-9-1-4-1 Lucha Motaro
2-0-5-2-0-5 Lucha Smoke
7-6-9-3-4-2 Lucha Noob Saibot
4-4-4-4-4-4 Randper Kombat
1-0-0-1-0-0 Inutilizar lanzamiento
0-2-0-0-2-0 Inutilizar bloqueo
9-8-7-1-2-3 Sin barras de energía
9-8-5-1-2-5 Psycho Kombat
6-8-8-4-2-2 Combate Dark
6-4-2-4-6-8 Galaxian
0-1-0-0-1-0 Super lanzamiento
3-3-0-0-3-3 Jade's Desert
6-6-6-4-4-4 Scorpion's Lair
0-9-1-1-9-0 Bell tower
0-5-0-0-5-0 Noob's dorfen
9-3-3-9-3-3 Blue portal
8-8-0-8-8-0 Subway
6-6-6-3-3-3 Graveyard
3-4-3-3-4-3 Roof
8-2-0-0-2-8 The pit 3
0-7-9-0-3-5 Street
8-8-0-2-2-0 Balcony
1-2-3-9-0-1 Soul Chamber
6-0-0-4-0-0 Kombat temple
0-7-7-0-2-2 Bridge
0-0-2-0-0-3 River Kombat
0-0-4-7-0-0 Kahn's Kave





Guardian Heroes





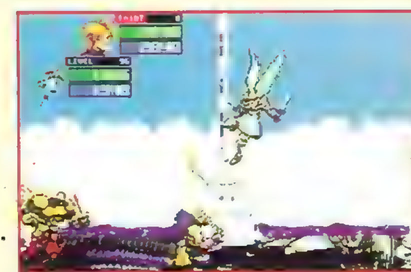
SEGA SATURN

- Debug mode:
En la pantalla de opciones ilumina "Exit" y pulsa X, B, Z. Mientras tienes estos apretados presiona Abajo hasta Dip SWITCH. Después pulsa A (muy rápido porque el cursor se estará moviendo muy deprisa). Si lo has hecho bien entrarás en el menú de Dip con tres nuevas opciones. Si pones en ON la opción Debug podrás poner en marcha los siguientes trucos.



- Ver el final:
Entra en Modo "Test" y selecciona una de las siete nuevas opciones denominadas "Ending Test". Será como leer la última página de un libro sin haberlo terminado.

-En el Modo Historia:
Habrá una opción para comenzar en el nivel que prefieras. Presiona izquierda o derecha después de escoger tu personaje y pulsa Start.
También contarás con el máximo de atributos para tus jugadores con sólo seleccionar el que prefieras.
Para tener cajas a tu alrededor pausa el juego y pulsa L. Despausa. Repite esta operación tres veces y observa el resultado.
Avanzar una pantalla: Pulsa R, después Start.
Avanzar dos niveles: Pulsa R y A, luego presiona Start.
Avanzar tres niveles de un golpe: Presiona R y B, luego Start.
Avanzar cuatro niveles: Pulsa R y C, después Start.
Retroceder una pantalla: Pulsa L, R y después Start.
Retroceder dos niveles: Pulsa L, R y A, luego presiona Start.
Retroceder tres niveles de un golpe: Presiona L, R y B, luego Start.
Retroceder cuatro niveles: Pulsa L, R y C, después Start.



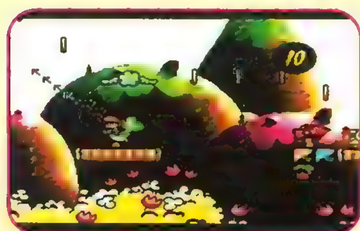
Yoshi's Island



SUPER NINTENDO

- Salir sin más:

Cuando quieras salir de un nivel sin necesidad de acabarlo pulsa primero Start y después Select. Puede serte muy útil ante una equivocación y, si eres listo, podrás evitar perder una vida de esta manera tan sencilla.



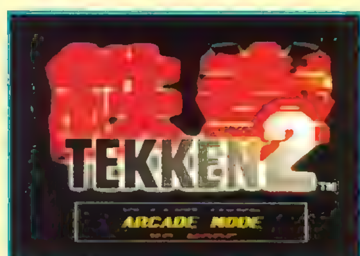
Tekken 2

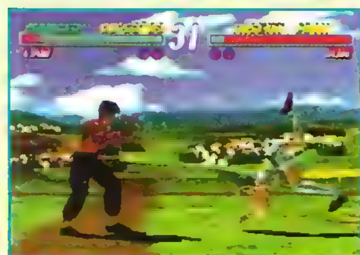
PLAYSTATION

- ¿Nuevos luchadores?

No hombre, no, que no te enteras. Cuando logras vencer a todos tus oponentes en el modo EASY verás como, al volver a jugar, los personajes no parecen los mismos. Pero no te asustes, que sí que lo son.

¿Encontrarás más cosas distintas?





Slam'n'Jam'96

PLAYSTATION

- Porcentaje de tiro:

Empieza un juego en cualquier modo. Después de la segunda pantalla de 'Scouting Report'. Mantén presionada L1 hasta que oigas un aviso. Cuando ocurra esto, presiona START para pausar el juego. Suelta L1. Presiona entonces START para despausar el juego.

Cada vez que efectúes un tiro, aparecerá el porcentaje.





Bubsy 2

SUPER NINTENDO

- Invulnerabilidad:

Pulsa X, A, B, Y, ARRIBA, ABAJO en la pantalla del título.

-Vidas extra:

En la misma pantalla pulsa B, ARRIBA, B, SELECT, Y.

-Súper saltos:

Como antes en la pantalla del título pulsa B, A, B, Y

- Nerf Shots extra:

B, A, IZQ., IZQ.

-Diving Suits extra:

B, IZQ., ARRIBA, B.

-Portable holes extra:

DCHA., ARRIBA, SELECT, SELECT.

¿ Me podríais dar algún truco para el **Super Street Fighter II** ? Os lo agradezco.

Jon Exaberría (Lérida)

Para poder luchar con el mismo luchador en la opción grupo entra en "Group Battle" y en la pantalla de Battle Mode Select pulsa L, R, L, R, L, R, R y L utilizando el segundo pad. Si escuchas un ruido podrás escoger al mismo luchador hasta 8 veces.

Me gustaría saber algún truco para pasarme a Skar en **The Lion King** de **Mega Drive.** Gracias.

Juan Carlos Carramiña (Zaragoza)

Para hacerte invencible fácilmente pulsa en la pantalla de opciones Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, A, B, C y Start. Además también podrás elegir fase.

Quiero que me digáis algunos trucos de **Pitfall.** Os lo agradecería mucho porque no logro pasar del nivel 3 de **Mega Drive.**

Emilio Gabarri (Madrid)

En la pantalla de presentación pulsa A, B, Arriba, C, A, C, A si quieres comenzar cargado de armas. Pero si prefieres tener 9 vidas pulsa Derecha, A, Abajo, B, Derecha, A, B, Arriba, Abajo.

¿Me podéis decir algún truco para el **NBA Live'96** de **Mage Drive**, por favor?

José Viñas (Barcelona)

Para jugar con los Chicago Bulls o con los Phoenix Suns introduce como nombre Michael Jordan o Charles Brakley. No cambies nada más, pulsa Start y contesta "Yes" a todo lo que te pregunten.

Me gustaría saber si hay algún truco para pasarse pantallas o algo parecido en el **Marsupilami** de **Mega Drive.**

Victor Manuel Benués (Huesca)

Pues desde luego, lo que mejor viene para pasar niveles sin dificultad son los passwords, toma nota:

CATG	NKEM	YKRZ	GWQB
RPMJ	PNNX	USYH	

Hola, tío. Me gustaría que me dieseis un truco guapo para el **Mortal Kombat** de **Mega Drive.**

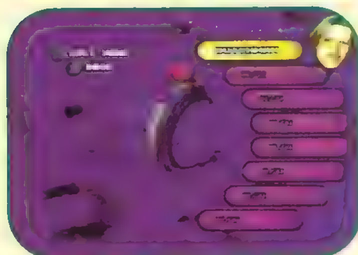
Miguel García (Murcia)

Para poder acceder a un nuevo menú de opciones pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, Derecha y Abajo cuando estés en la pantalla en la que aparecen todos los personajes en scroll vertical. Si lo has hecho bien aparecerá ante ti un nuevo mundo de posibilidades.

Hola, estoy en la pirámide de Nobilia de **Secret of Evermore** y no sé cómo llevar al perro arriba del todo, ¿me podríais ayudar detalladamente? Gracia

Pablo Molinero (Pamplona)

Hardcore 4X4



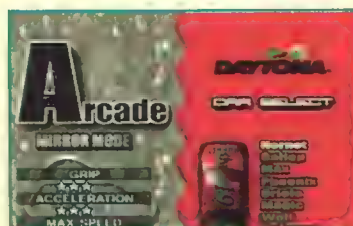
PLAYSTATION

- Un poco de diversión extra:
Selecciona Time Trials y haz como si fueras a comenzar una carrera. Pon como nombre DUTCHMAN y vuelve a la pantalla del menú principal. Escoge la opción credits y comprobarás que has accedido a un juego "nuevo". Un poco de diversión como esta no viene nada mal.



Daytona USA: CCE

SEGA SATURN



- Modo espejo:
En la pantalla de selección de circuito presiona X, Y y Z. Utiliza el botón C para elegir y en la siguiente pantalla de selección las palabras "Mirror Mode" aparecerán como por arte de magia. Puede que este truco te parezca sólo una curiosidad, pero aunque seas un maestro en el arte de la velocidad te resultará muy complicado repetir tus victorias en los mismo circuitos pero al revés.



- Salida cohete:
Mantén tu motor entre 6500 y 7000 RPM en la línea de salida pulsando primero el C y luego el B. Cuando tengas que ponerte en marcha pulsando C saldrás disparado y obtendrás una ventaja muy buena frente al resto de corredores.

Soviet Strike



PLAYSTATION

- Passwords de nivel:
En juegos como éste a veces resulta complicado pasar de un nivel a tro sin ayuda.
En este caso la ayuda viene en forma de passwords que nunca están de más.

Nivel 2 .- Grandtheft
Nivel 3 .- Grozney
Nivel 4 .- Chernobyl
Nivel 5 .- Civilwar



Prince of Persia 2

SUPER NINTENDO

- Selección de nivel:
Estando en la pantalla de opciones presiona ABAJO, A, X y L. Si lo has hecho correctamente podrás avanzar de nivel una vez estés jugando con sólo pulsar SELECT. No hay manera más rápida ni sencilla de pasar de nivel.

Space Jam





PLAYSTATION

- Nuevas opciones:
Ve al menú de opciones y con los cuatro botones superiores presionados entra en la opción "Game Options". Verás que cambiado puede resultar el juego después de utilizar este truco.

Street Fighter Alpha 2

SEGA SATURN

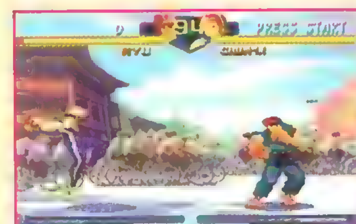
- Jugar con Original Zangief:
En la pantalla de luchadores mueve el cursor a Zangief y pulsa Start. Sin soltarlo mueve el cursor siguiendo esta camino: Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun Li, Guy, Ken, Zangief. Pulsa cualquier botón (con Start aún pulsado) y cuando comiences el juego verás el cambio.



- Jugar con Original Dhalsim:
En la misma pantalla ilumina Dhalsim y presiona START. Sin soltarlo mueve el cursor por estos personajes: Zangief, Sagat, Charlie, Dhalsim. Presiona cualquier botón y comienza a jugar con tu personaje.



- Jugar con Powerful Akuma:
Igual que antes ilumina a Akuma, pulsa Start y sin soltarlo mueve el cursor siguiendo este orden de luchadores: Adon, Gen, Sahura, Rose, Sodom, Dan, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Sirale, Akuma. Pulsa cualquier botón y disfruta de u nuevo Akuma.



- Jugar con Evil Ryu:
Ilumina a Ryu y mueve el cursor a Adon, Akuma, Adon, Ryu. Pulsa cualquier botón para poder jugar con Evil Ryu.

NBA Jam Extreme

SEGA SATURN



-Personajes secretos:

• EQUIPO DE ACCLAIM
Weasel: DAN 2/1
Magic Air: SET 12/8
Seqoia: SDR 4/10
Pistol: WAN 6/10
Mark Shafer: XTL 5/2
Bab Davidson: RAD 10/18
Fumongous: GUN 1/11
Geoff Higgins: GCH 4/13
Air Dog: SAm 1/21
Ice Princess: MDK 12/24



• EQUIPO DE CELEBRIDADES
Junior Seau: JR 6/1
Jonh Elway: WAY 9/30
Franck Thomas: BIG 12/6
Mav Albert: MRV 12/31
Newt Gingrich: New 8/12
Samoa: TVH 6/6



• EQUIPO INVISIBLE
Who: WHO 1/1
Brained: BCS 1/7
Monkey Boy: PJP 11/2
Howie: BCE 7/10
Jim Jung: JKJ 12/13
Huh: CBR 6/25



• EQUIPO RIGOLETO
Pirate Bill: SAL 2/2
Mr. Happy: MJT 3/22
Dufus The Clown: GRR 6/19
Three Feet Under: TOD 4/17
Mr. Unhappy: GEM 11/3
Ooohh: JLH 1/26



- Trucos de todo tipo:

Todos estos códigos debes introducirlos en la pantalla de "Tonight's Mach Up". Hazlo rápidamente, te costará al principio, pero luego...

Sabrás que el truco está en marcha si ves salir alguna cara al realizarlo.

Extreme y Turbo infinitos: Pulsa el botón de turbo y sin soltarlo presiona ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO.

Porcentaje de tiro: Presiona los botones Extreme y Tiro.

Barras de turbo y extreme invisibles: Presiona el turbo y el Extreme y, sin soltarlo, pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO.

Estadística de rebotes al máximo: Pase, Pase, Extreme, Especial, Extreme, Turbo.

Jugar con un balón de voley: Pase, Pase, Turbo, Extreme, Turbo, Pase, Pase.

Jugar con un balón de fútbol: Pase, Pase, Turbo TURBO???, Extreme, Extreme, Extreme.

Máxima velocidad: Extreme (10 veces), Pase, Pase, Pase.

Una vez estés en la puerta de la pirámide, después de haber construido el puente con el revelador, pon a tu perro en la baldosa que abre la puerta. Pulsa Select y métete dentro. Permanece en la sala de los cuatro interruptores. Una vez que el perro esté a salvo sube las escaleras de la izquierda hasta una puerta. Para pasar por ella debes rodear la pirámide porque una grieta te impide el paso. Pero cuidado porque al dar la vuelta un puerta muy parecida te puede engañar. Busca la salida para llegar a la otra y llegar a la parte alta de la pirámide.

Queridos amigos de Hobby Consolas: Desearía que me dijérais cómo pedirme a Gaia 2 y Uranos del **Battle Arena Toshinden** para **Game Boy.** Gracias.

Enrique Martínez (Madrid)

Para controlar a los cuatro jefes de este cartucho espera a la pantalla en la que Ellis comienza a moverse y una vez que la veas pulsa rápidamente Arriba, Abajo, A, B, Derecha, Izquierda, A y B.
Sho, Gaia, Uranus y Gaia II estarán a tu alcance.

Espero que me podáis dar un truco para el juego **Battletoads** de **Game Boy.** Ya sé que es un poco viejo pero...

Jorge Sordila (Madrid)

Para hacerte con cinco vidas extras en este juego pulsa A, B y Abajo en la pantalla del título. Después presiona Start y comienza el juego con cinco sapos más.

Tengo el **Killer Instinct** de **Game Boy.** Me gustaría que me dierais unos trucos para él. Gracias.

Roberto Soto (La Coruña)

Este truco es algo difícil de realizar pero funciona. Escoge a Spinal y comienza un combate. Si quieres convertirte en el luchador contra el que estás jugando, tele transpórtate delante de él. Y mientras que te tele transportas pulsa Boneshaker y Patada+Derecha, Abajo-Derecha, Abajo, Abajo-izquierda, Izquierda. Es complicado pero...

Me gustaría saber si hay algún truco que no sea el de velocidad para el **Dragon Ball Z 2** de **Super Nintendo.**

Alejandro Rodríguez (Alicante)

En la pantalla de Modo Versus, mientras que los personajes se están saludando (a su manera, claro) pulsa el botón verde y el amarillo haciendo rotar el mando direccional al mismo tiempo. Aunque este truco no sirve concretamente para aumentar la dificultad, seguro que te resulta más difícil que antes.

Me pregunto si podríais darme algún truco para el **Super Mónaco G.P.** de **Mega Drive.** Gracias.

Jorge Pérez (Madrid).

Cuando aparezcan las palabras "Game Over" (¡menudo chasco!) pulsa rápidamente el botón A y podrás continuar tu carrera, eso sí, con el coche menos potente.

Lara nos cuenta cómo resolvió su aventura (3)

TOMB RAIDER

Hola de nuevo, compañeros de fatigas. Aquí estoy otra vez dispuesta a continuar con el repaso de mi aventura. Pero antes de nada me gustaría daros las gracias... mis amigos de Hobby Consolas me han "soplado" que voy ganando en la votación al Mejor Juego de 96... Bueno, qué puedo decir, veo que, además de valor, tenéis buen gusto y excelente criterio.



Si, a pesar de las pistas que te estoy dando, tienes algún problema en concreto en el juego y no sabes cómo resolverlo, envíame una carta a: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS. c/ Ciruelos Nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Indicando en el sobre "S.O.S. Tomb Raider". Te responderé personalmente.

La fuerza de los dos Sciones que ya tenía en mi poder me indicó hacia dónde debía dirigirme. Egipto, cuna de grandes misterios, sería mi siguiente destino...

Lo primero que hice fue entrar a una pirámide y, tras eliminar a una pantera y a una momia, pude mirar a mi alrededor y observé que me encontraba en una gigantesca sala con una esfinge en el centro, una gran puerta cerrada a mi izquierda y un oasis a la derecha. En el centro de esta pequeña "piscina" había una columna en forma de cruz con cuatro cerraduras en sus laterales. Supuse que debía encontrar esos cuatro objetos para abrir la gran puerta de la izquierda.

Después de recoger la munición que encontré en aquel lugar, descubrí, detrás de la cabeza de la esfinge, la llave que me abría la puerta para pasar a su interior. Una larga sala con columnas (cuidadín con las panteras) me dio paso a otro gran escenario con el Templo de un gato, varias esculturas, dos pasillos y un lago al fondo. Entré antes de nada a los dos pasillos (de uno de ellos salió una gran roca que casi me aplasta) y recogí un par de botiquines. En la esquina contraria de la sala encontré una habitación secreta y guardé en mi mochila los objetos que había.

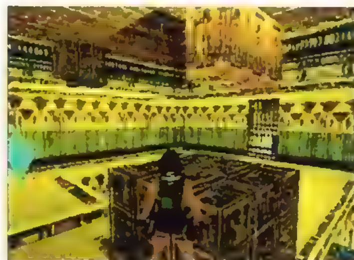
Me tiré al lago y buceé. Abriéndome paso con la ayuda del interruptor que encontré al lado de la puerta, llegué hasta una alta sala en la que había un Cristal Mágico. Moví un bloque, activé un par de mecanismos, eliminé a una chunguísima momia y conseguí subir hasta el techo por una trampilla que se abrió en él. Desde aquí pulsé una palanca que abrió el suelo que rodeaba al gato en el templo. Salté por varias plataformas hasta llegar al tejado del templo y desde allí, tomando carrerilla, llegué a un lugar poco accesible situado justo en la parte derecha. Después de coger los objetos que encontré bajé al suelo y me dejé caer por el hueco que se había abierto alrededor de la estatua del gato.

En el interior del templo había dos salidas: la de la izquierda era una trampa que me llevaba directamente a unos pinchos, la de la derecha me llevó hasta una curiosa sala en la que había una columna en el centro (a la que no podía llegar saltando) y varias panteras esperándome en el suelo. Bajé y eliminé a las panteras. Abrí dos puertas que allí encontré y acabé con otras dos panteras. Cogí los botiquines y continué por un pasadizo al final del cual me esperaba otra momia.

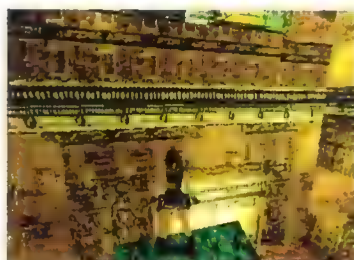
Llegué hasta una sala con dos túneles. Pasé por el único que podía y encontré, sobre una columna, una llave dorada y, un poco más lejos, una palanca. Al accionarla, una trampilla situada justo debajo de la arena se abrió y ésta cayó, de tal manera que pude entrar en el otro túnel para hacer uso de la llave y continuar mi búsqueda de las cuatro llaves de la columna.



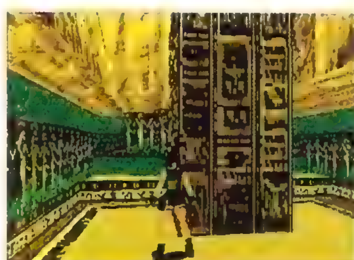
Junto al Templo del gato, escondido detrás de un muro en la esquina del fondo, encontré una sala secreta con un botiquín completo y munición.



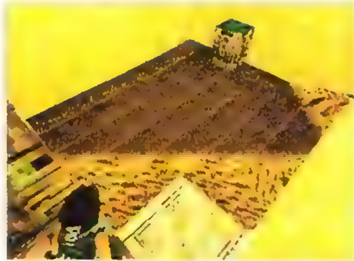
En esta sala, que tenía muchos pisos de altura, tuve que empujar bastantes metros este bloque para situarlo justo en el lugar que me permitía saltar a una plataforma superior. Fue entonces, y no antes, cuando decidió coger el Cristal Mágico.



Antes de bajar por el Templo del Gato, ´me descolgué por varias plataformas hasta el tejado verde y, saltando desde él, logré acceder a un lugar secreto y recoger un cargador para la Uzi.



Para llegar a este punto primero tuve que acabar con cuatro peligrosísimas panteras. No resultó nada sencillo, pero logré eliminarlas saltando de un lado a otro sin cesar y disparando constantemente. Después, llegué hasta aquí a través de un pequeño puente colgante y, sin pulsar el interruptor, salté a una pequeña sala secreta que vi a la izquierda. Desde el otro lado no conseguí llegar a esta plataforma ya que no podía tomar la suficiente carrerilla.



Cuando la arena cayó al fondo en esta sala tuve que tener mucho cuidado porque la altura de l salto aumentó considerablemente. Si no quería arriesgarme a perder energía, me quedaba la opción de dar toda la vuelta para volver llegar abajo sin problemas.

Un largo pasillo me llevó a una puerta con una cerradura a un lado y a una sala con cuatro bloques móviles y una trampilla dorada en lo alto de la pared derecha. Detrás de los tres primeros bloques sólo había trampas y algunos objetos, pero detrás del bloque de la izquierda encontré, buceando, una llave. Al utilizar la llave en la cerradura exterior se abrieron dos puertas, la más cercana a la cerradura me dejó ver el majestuoso obelisco que servía de aposento a las cuatro piezas que andaba buscando. Desgraciadamente, éstas se encontraban muy altas y para acceder a ellas tenía que hacer bajar otros tantos puentes levadizos.

Desde abajo no podía hacer nada, así que entré por la otra puerta, eliminé a una momia y activé el interruptor que bajó uno de los puentes. Recogí El Ojo de Horus. Salté al agua. Salí y me dejé caer por una rampa que encontré al salir, llegando así a una sala que tenía muchos pisos hacia arriba. Cuando conseguí llegar arriba del todo, encontré un Cristal Mágico. Maté a una momia. Desde aquí podía ver el gran obelisco de Kahmoon. Activé el interruptor que había junto a unas enredaderas y me deslicé por un hueco que había en el suelo, subiendo por las escaleras por las que había bajado la momia. Con ayuda de unos interruptores conseguí que las rampas que encontraba a mi paso se volvieran escaleras, con lo que, tras saltar a una grieta en la pared, pude llegar hasta una sala que se abría en lo alto de la pared del fondo. De esta forma pude hacerme con el segundo objeto: el Ankh.

Saltando al otro lado de la sala de las rampas (agarrándome a una grieta) accioné el mecanismo del tercer puente y subí hasta otra sala de la parte superior del obelisco. Pulsé el interruptor que activaba otro puente y encontré, con un poco de suerte, un camino corto para hacerme con los otros dos objetos que me faltaban.

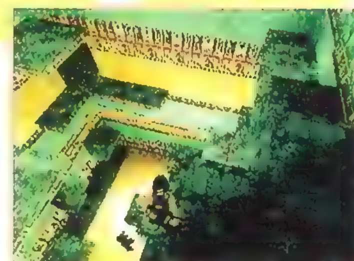
Desde lo alto de la sala del obelisco, desde unas columnas que encontré al lado de las enredaderas, pude saltar -tras coger unos botiquines y munición- hasta la parte superior del obelisco y, desde aquí, calculando muy bien mis movimientos, salté a la plataforma del gong que tenía enfrente. De esta manera, además de encontrar dos zonas secretas, pude entrar a la sala que guardaba el interruptor que bajaba el puente del último objeto.

Lo activé y, después de recoger el Cristal Mágico, encontré una sala secreta escondida detrás de la única columna de la parte superior de esta sala. Volví al obelisco y recogí los dos objetos que me faltaban: el Escarabajo y el Sello de Anubis.

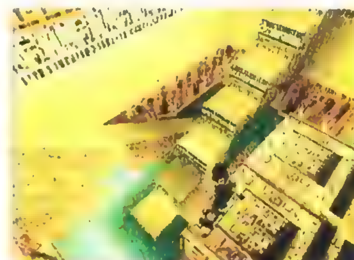
Con los cuatro objetos en mi poder salté al agua y buceé por el nuevo camino subacuático que se había abierto en el fondo.

Asombrosamente, desde aquí fui a dar a la sala principal de la esfinge, el oasis y la columna en forma de cruz.

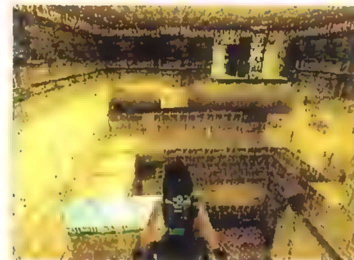
Coloqué los cuatro objetos en su lugar correspondiente de la columna y, como ya suponía, se abrió de par en par la puerta del fondo. Ya tenía mas cerca el tercer Scion...



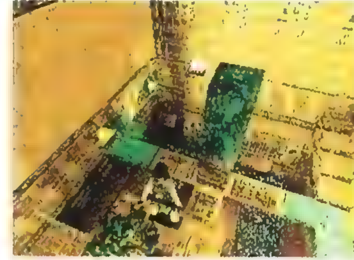
Llegué a esta sala utilizando un pasadizo que salía de la parte inferior del obelisco. Después de matar a las dos panteras que me esperaban al llegar, escalé cuidadosamente hasta el Cristal Mágico de la zona superior.



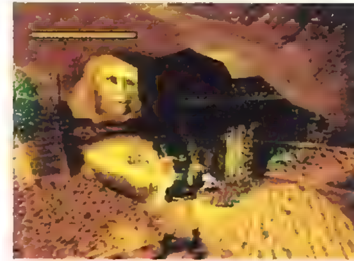
Pulsando los interruptores, las rampas se transformaban en escaleras y viceversa. De esta manera pude subir hasta la zona superior y saltar a una grieta que había a la izquierda y colarme en un hueco que se encontraba en lo alto de la pared.



En esta sala encontré el último interruptor y un punto secreto. Al entrar en la pared de la izquierda (la que tiene una columna muy decorada) recogí balas para la magnum y un botiquín.



Aunque era un salto muy arriesgado logré saltar desde aquí hasta la parte superior del obelisco, donde encontré un botiquín. Desde allí y midiendo al milímetro mis movimientos, accedí a otro rincón secreto, la plataforma del Gong, que también me sirvió como un pequeño atajo.



Con los cuatro objetos en mi poder, aparecí en la gruta de la columna en forma de cruz.

S.O.S. TOMB RAIDER

Veo que tenéis algunos problemillas más de los que esperaba... Bueno, es lógico, no pretendo que seáis tan hábiles como yo...

Egipto

Una majestuosa y enorme esfinge, encuadrada en una gigantesca cueva repleta de entrantes y salientes en la roca, fue el siguiente lugar que visité.

En la parte superior de la cabeza de la esfinge encontré dos cerraduras con un símbolo egipcio muy conocido: el Askh. Supuse que si ponía en aquel lugar los dos objetos, la puerta de la esfinge se abriría. En dos zonas muy poco accesibles de la cueva encontré dos interruptores: el primero estaba en la pared a la derecha de la esfinge y llegué hasta él saltando de columna en columna hasta lo alto de la roca. El segundo estaba justamente en el lado contario y accedí a él escalando los riscos que encontraba a mi paso. Al riesgo añadido de subir hasta estos interruptores (caídas mortales de necesidad), se le añadieron sendos demonios voladores a los que tuve que abatir con mi escopeta.

Entrando por uno de los portones encontré una llave sumergida en el fondo de un pequeño lago. Me deslicé por la pendiente saltando al final para agarrarme y utilizar la llave. Al abrir la puerta, un centauro salió a mi paso. Después de acabar con él recogí el Askh y el cristal mágico y volví a la gran cueva de la esfinge para entrar en la segunda puerta (escondida entre los riscos de la parte trasera de la esfinge). Después de mover un bloque y matar a otro centauro logré el segundo Askh. Fui directamente a depositar los dos en su lugar y, efectivamente, la puerta de la gran esfinge se abrió. Pero antes de bajar observé que a mi derecha había aparecido, como de la nada y flotando en el aire, una UZI. Salté al vacío calculando caer justo encima de ella y una plataforma invisible soportó mi caída. Después de coger la Uzi y matar a dos demonios voladores, entré en la esfinge.

Caí directamente al agua de un espectacular lago con dos majestuosas esfinges sumergidas. Buceando entre las enormes patas de la figura de la derecha pude activar un mecanismo (que apenas se veía) que abrió directamente la puerta que se encontraba a su lado y me permitió llegar a la parte superior del lago. Para mi sorpresa el agua había bajado considerablemente de nivel y dejaba prácticamente al descubierto la mayor parte de las dos estatuas. Después de matar al demonio volador y recoger el Cristal Mágico me dejé deslizar por las esfinges y pulsé la palanca que antes había visto sumergida pero que no podía accionar. Ahora sí: se abrió una puerta que aún estaba cubierta por el agua. Entré buceando y cuando salí tuve que subir una enorme rampa hasta encontrar al final de la cuesta un Escarabajo.

La verja de enfrente se abrió y dos demonios y un centauro intentaron cerrarme el paso. Después de acabar con ellos coloqué el Escarabajo en la cerradura de la otra puerta y de esta manera llegué a la sala del Scion.

Aquí, aunque parezca imposible, volví a encontrarme con mi inseparable "amigo" Larson, que, como venía siendo habitual, intentó complicarme las cosas.

Después de acabar con él (¡este tio tenía más vidas que un gato!) recogí el Scion que encontré en el pedestal al final de las escaleras. ¡Por fin tenía los tres Sciones en mi poder!

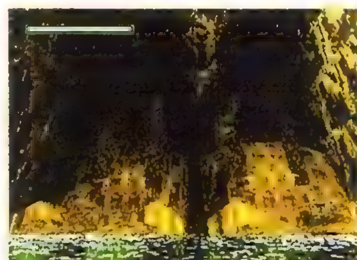
Lo que me ocurrió después, bueno... ya os lo contaré el mes próximo.



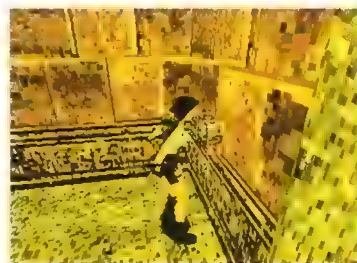
Para llegar hasta una de las llaves que necesitaba para abrir la puerta de la esfinge tuve que deslizarme primero por esta rampa, pero dándole la espalda al agua. De esta manera me agarré al saliente inferior.



Después de depositar las dos llaves en la parte superior de la esfinge y utilizar el cristal mágico, justo a mi derecha apareció la uzi, suspendida en el aire. Después de varios intentos pude subir a la plataforma invisible y desde ésta tuve que acabar con dos demonios voladores. Pero ¡la uzi ya era mía!



Cuando llegué a este escenario las dos esfinges estaban cubiertas por el agua. Buceé entre las patas de la estatua de la derecha y encontré una palanca (que por el agua apenas estaba visible) y se abrió la puerta que tenía justo al lado. Esto vació parcialmente el lago y pude activar el interruptor de la derecha, ahora libre.



Para poder depositar el escarabajo en esta cerradura y acceder a la sala del Scion antes tuve que acabar con dos demonios y un centauro. Recurrí al viejo truco: saltar sin parar lateralmente de izquierda a derecha y sin parar de disparar.

Jorge Sobradelo Silva

(LA CORUÑA)

Bien Jorge, como ves, en este número hemos hablado del problema que tenías. Para salir del lago en el que están las dos esfinges inundadas debes bucear entre las patas de la estatua de la derecha. Justo al lado de la puerta que encuentras cerrada hay una palanca que la abrirá. Efectivamente te ha ocurrido lo mismo que a mí: cuesta mucho ver esa palanca, pero está ahí, a la derecha de la puerta. El otro interruptor podrás activarlo una vez que el agua haya bajado de nivel.

Un chavalín de Valencia

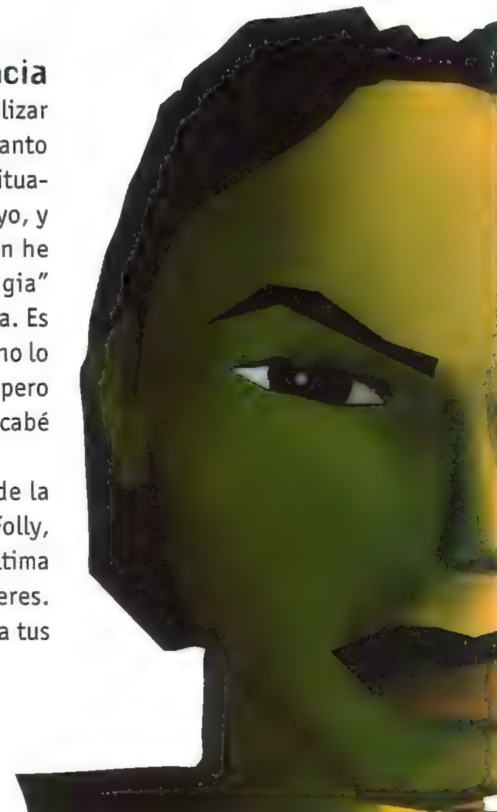
Tu pregunta sobre cómo utilizar los cristales mágicos es un tanto extraña. Yo siempre me he situado a su lado, o en frente suyo, y pulsando el botón de Acción he conseguido utilizar su "magia" que permite grabar la partida. Es cierto que de vez en cuando no lo he conseguido a la primera, pero cambiándome de posición acabé haciéndolo.

Por otro lado, para salir de la primera sala de St. Francis Folly, mírate la contestación a la última carta remitida por dos Javieres. Ahí encontrarás la solución a tus problemas.

Rubén Darío Guisande

(PONTEVEDRA)

Nuestro amigo Rubén está atascado en el Coliseo. Mira, Rubén, tu fallo está en que, tras solventar la habitación con las puertas que se cierran a toda velocidad, pasar por los pinchos, colarte por los pasadizos y subirte a la roca, no tienes que bajar a la arena, sino saltar a la grada que queda a tu derecha. Aquí encontrarás una palanca escondida detrás de un bloque móvil. Aquí está también la verja en la que has de poner la llave para salir de este nivel.



Antonio Toledo

(BARCELONA)

Antonio, para encontrar la segunda sala secreta del palacio del Rey Midas entra en el jardín que hay cerca de la sala de Midas y busca un interruptor escondido entre los matorrales de la pared izquierda. Éste te abrirá la verja del mismo lado. Ten cuidado al entrar: la trampa de las cuchillas metálicas te pondrá las cosas muy difíciles.

Simón Hergueta Garnica

(MADRID)

En la fase de El Valle Perdido"para salir de la zona de la cascada debes escalar la pared que encuentras al salir y descubrir un lobo escondido. Es una larga pared de rocas blancas que te conducirá directamente hasta el centro del valle. Por cierto, Antonio, si utilizaras una consola no tendrías ningún tipo de problema con la memoria.

Jonathan Legara

(ELCHE)

No es que seas duro de cabeza, Jonathan, es que es un poco complicado encontrar las palancas que mueven los bloque grabados con pájaros en el Sepulcro de Qualopec. Escucha: acciona el interruptor que encuentras al llegar y salta hasta el suelo. Sube por las escaleras de tu derecha hasta encontrar el bloque que acabas de mover y, utilizándolo, entra por la pared de la derecha. Sigue ese camino hasta que llegues a un punto en el que debes elegir ir a la izquierda o a la derecha. Salta hacia la izquierda y desde este bloque entra en la sala que tienes a tu lado. Aquí encontrarás la segunda palanca. Vuelve a la sala del primer interruptor y entra por el hueco que se ha abierto a su derecha. Saldrás justo enfrente de la sala que hay encima de los pinchos con los bloques situados correctamente.



Manuel Millán Quintana

(CADIZ)

Manuel, en la Tumba de Qualopec no se puede evitar de ninguna manera caer al suelo por las baldosas rotas de una de las puertas con grabados pero, justo después de caer y matar a los lobos, lo que debes hacer es empujar (primero atrás y luego a la izquierda) el bloque que hay en el centro de la pared de la parte superior de esta sala. Esto te abrirá el paso hasta otro interruptor.

Álvaro Enríquez

(CIUDAD REAL)

Aitor Pérez

(MADRID)

Sergio Pérez

(PONTEVEDRA)

No, en el nivel de la "Cisterna" la llave que buscáis no es la que veis justo debajo de la grieta en la sala en la que está Larson.

Después de utilizar la llave enmohecida para entrar en esa sala y derrotar a Larson, agarraos a la grieta y desplazaros hacia la derecha. Entrad por el hueco del suelo y seguid ese camino, ya que al final encontraréis la llave plateada que andáis buscando.

Yolanda Patiño

(MADRID)

Verás Yolanda, lo que quería decir no es que la tercera pieza de la maquinaria del Valle Perdido se encuentre en el mismo lugar que la segunda, toma nota. Y te voy a hablar claro, sin metáforas. Casualmente cogí la segunda pieza y grabé el juego. Cuando volví a encender la consola me encontré con que la pieza volvía a estar en el mismo sitio y al cogerla mi marcador indicaba que tenía tres piezas. A lo mejor a ti no te pasa. Si es así, busca la tercera pieza de la maquinaria al otro lado del puente derruido que hay en el valle. Para llegar hasta este lado del puente no puedes hacerlo desde la otra mitad, puesto que no se llega. Tendrás que utilizar como trampolín las tablas que hay en el suelo. Vas a sudar tinta, pero si insistes conseguirás subirte al puente y coger la pieza, que está ahí mismo.

Ramón Munoz

(ALBACETE)

Ramón, no puedo explicarte aquí cómo se pasa paso a paso todo el nivel del Palacio del Rey Midas, aunque te daré alguna pista. De momento, léete el número 65 de HC.

Lo que tienes que hacer es encontrar tres lingotes de plata escondidos detrás de tres de las puertas de la sala de los interruptores. Una vez que los tengas ve al jardín y entra en la puerta que hay en la parte superior de la pared (subiéndote al techo del fondo). Cuando deposites los tres lingotes en la mano de Midas vuelve y ponlos en la zona que hay detrás de la cuarta puerta en la sala de las palancas: ¡soluciona-do!. Si después de esto tienes un problema concreto vuelve a escribirme explicándomelo, te contestaré con mucho gusto.

Juan Chacón

(BARCELONA)

En el nivel del Rey Midas uno de los lingotes está un poco más escondido que los otros, es cierto. Después de desencadenar un pequeño movimiento de tierra moviendo un bloque, y tras conseguir llegar a la zona de la piscina alargada, déjate caer y coge el Cristal Mágico. Después salta justo a las plataformas de la izquierda y mata a dos o tres gorilas que saldrán a tu paso. Desde aquí salta (procurando por todos los medios no caerte) para agarrarte a una pequeña brecha de la pared que verás enfrente de ti. Desde la plataforma de más a la izquierda (a la que llegarás desplazándome por la grieta) salta a un entrante de la pared que hay delante de ti y llegarás al techo de un templete donde encontrarás el lingote de plata.

Javier Mayolin

(CADIZ)

Javier CarloS Edo

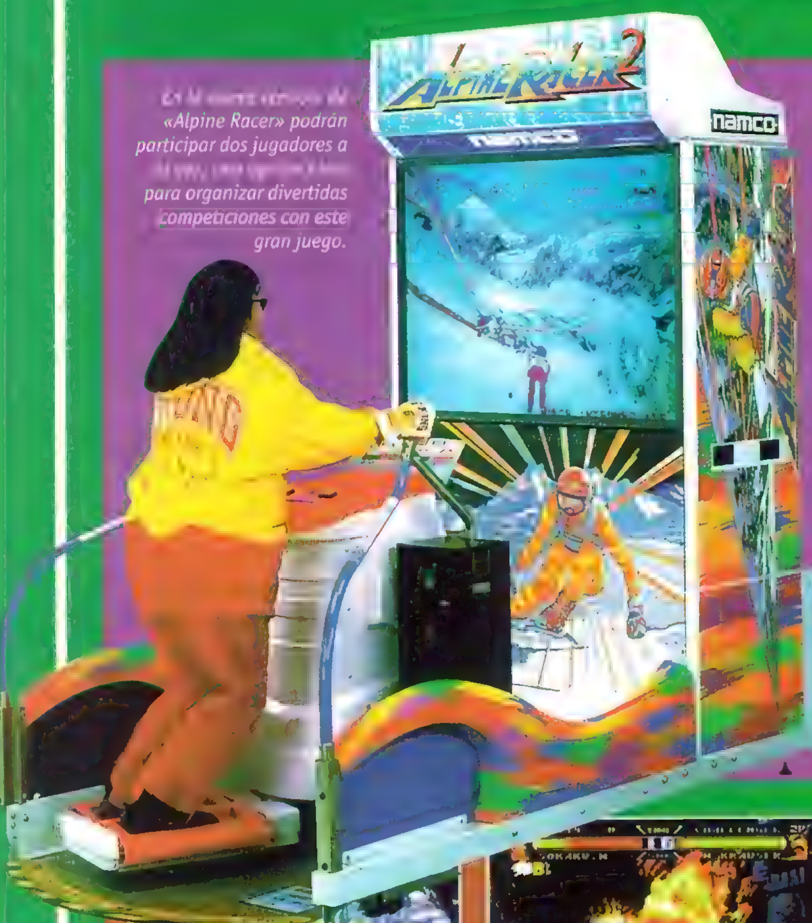
(BARCELONA)

En St. Francis Folly, tras matar a las dos leonas, moved el bloque de la derecha hasta que se abra la puerta del fondo. Pulsad las palancas y eliminad a los gorilas que os salgan. Volved al bloque y saltad a la columna que hay a vuestro lado. Desde aquí saltad hasta otra columna y, ahora, hasta una pequeña cornisa que asoma de la pared. Desde aquí veréis que hay muchas cornisas, Saltando de una a otra llegaréis hasta la puerta abierta que está en la parte alta de la sala.Algunos e estos saltos son difíciles, pero todos posibles.

También podréis entrar en una sala secreta saltando desde el primer bloque hasta el central y desde ésta hasta el más alto que está al lado del primero. Prácticamente enfrente encontraréis una pequeña plataforma de entrada a la sala secreta.

LOS ARCADES QUE

DURANTE LOS DÍAS 18, 19 Y 20 DE FEBRERO SE CELEBRARÁ EL PRESTIGIOSO AOU SHOW DE TOKYO, UNA DE LAS FERIAS ARCADE MÁS IMPORTANTES DEL AÑO, DE LA QUE AL CIERRE DE ESTA EDICIÓN TODAVÍA NO HEMOS TENIDO NOTICIAS. SIN EMBARGO, EN UN AFÁN DE ADELANTARNOS A LOS ACONTECIMIENTOS, OS PRESENTAMOS ESTE BREVE DOSSIER CON LO QUE SE PODRÁ VER EN ESTA FERIA. DE ALGUNOS DE LOS JUEGOS YA HEMOS DADO BUENA CUENTA EN ANTERIORES NÚMEROS, Y DE OTROS DISPONÉIS DE UNA COMPLETA INFORMACIÓN ESTE MISMO MES. POR ESO NOS HEMOS CEÑIDO A LAS QUE SON NOVEDADES TANTO EN EL AOU COMO EN NUESTRA REVISTA. SEGURO QUE HABRÁ MUCHAS MÁS SORPRESAS, PERO CON ESTE APETITOSO APERITIVO PODÉIS IR ABRIENDO BOCA PARA EL REPORTAJE QUE OS MOSTRAREMOS PRÓXIMAMENTE.



En la nueva versión de «Alpine Racer» podrán participar dos jugadores a la vez, una opción ideal para organizar divertidas competiciones con este gran juego.

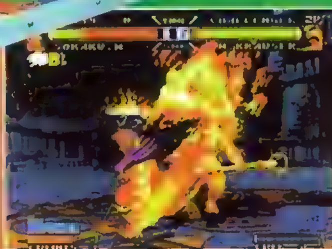
LAS NUEVAS APUESTAS DE NAMCO.

Como siempre, Namco será una de la compañías más importantes del show, y a buen seguro llegará con una gran repertorio de juegos bajo el brazo. Dos que estarán sin lugar a dudas serán **«Alpine Racer 2»** y **«Aqua Jet»**. La segunda parte del sensacional juego de sky se presentará con la siempre atractiva posibilidad de participar contra un amigo, además de otras novedades como los sorprendentes modos de juego o la posibilidad de elegir esquiador. En cuanto al segundo, se sumará a la nueva moda de los simuladores de motos de agua, que ya han abordado con éxito Sega y Konami. Toda una sucesión de saltos, virajes y piruetas sobre el agua.

Aparte de estos dos títulos, no hay que olvidarse del bombazo del que os hablamos el mes pasado, **«Tekken 3»**

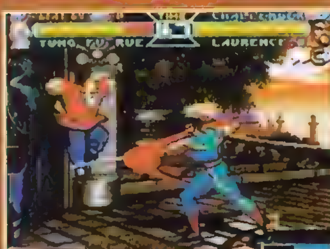


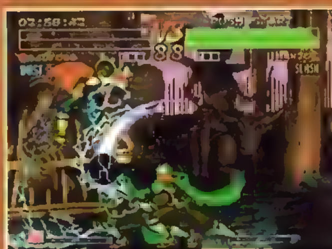




MÁS SECUELAS DE SNK.

Tampoco faltará a la cita un clásico de los salones como SNK, quienes presentarán en esta feria las nuevas entregas de dos de sus sagas más clásicas. Allí se verán las primeras imágenes de **«Fatal Fury: Real Bout Special»** y **«Samurai Shodown 4»**. SNK no cambiará su estilo clásico bidimensional repleto de sprites, pero conociendo el oficio y la experiencia de esta compañía seguro que volvemos a encontrarnos con dos grandes juegos de lucha.







E ROMPERÁN EN EL 97




BATMAN FOREVER EN VERSIÓN RECREATIVA.

El juego que ha pasado desapercibido en versión doméstica llegará a los salones de la mano de Acclaim y su equipo de programación Iguana Entertainment. Se trata del primer juego que Acclaim lanza directamente a los salones, y para ello utilizarán la arquitectura de la placa Titan de Sega (la versión arcade de Saturn), a la que se le incorporará el nuevo soporte de sonido de Acclaim llamado RAX. Como ya sabréis se trata de un clásico beat' em up con scroll horizontal, en el que su creadores destacan su calidad gráfica y su sorprendente sistema de combos.

MÁS JUEGOS PARA EL MODEL 3.

Por supuesto, casi nadie se atreve a discutir que Sega volverá a reinar en el AOU al igual que ha sucedido en las últimas ferias arcade. Seguro que Suzuki y compañía tienen guardados más de un as en la manga, pero nosotros ya sabemos que, además de los juegos que os adelantamos en este número, **«Scud Race»** y **«Virtua Striker 2»**, presentarán otros programas para el Model 3. Uno de ellos será **«House of Dead»**, un juego de disparo al estilo «Virtua Cop», pero con un argumento más terrorífico y con toda la potencia técnica que permite esta nueva placa. Otro que también estará en la feria será el programa deportivo **«Top Skater»**.

NUEVA OPORTUNIDAD PARA NINTENDO.

La presencia de Nintendo es más que dudosa en esta feria, pero aun así os podemos informar que, junto a Midway, ya tiene lista la secuela del controvertido juego «Cruis´n USA». El juego llevará el nombre de **«Cruis´n World»**, e incluirá muchas mejoras tanto en el apartado técnico como en el jugable. La primera parte dejo insatisfechos tanto a publico como a crítica, y es de suponer que Nintendo y Midway quieran sacarse la espina. De todos modos, este juego permanecerá muy poco tiempo en los salones, ya que rapidamente será convertido para N64.

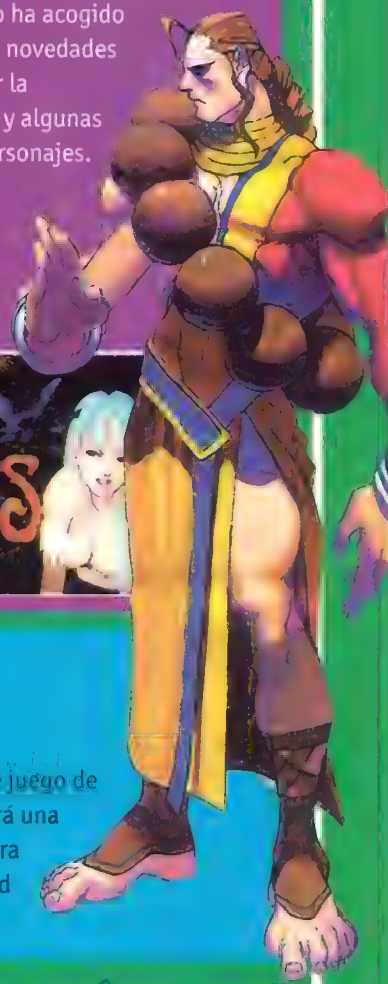



LOS MIL Y UN TORNEOS DE CAPCOM.

Capcom llegará a la feria con la tercera parte de uno de sus juegos más laureados, el programa originalmente conocido como «DarkStalkers», y que ahora adoptara el nombre de **«Vampire Savior»** en su tercera entrega. Curiosamente, Capcom no ha utilizado su nueva placa, el CPS III, sino que ha recurrido a la "vieja" CPS II, que tantos buenos juego ha acogido durante los últimos años. Dentro de las novedades de este lanzamiento, podemos destacar la inclusión de cuatro nuevos luchadores, y algunas sorpresas en los movimientos de los personajes.

Por supuesto, tampoco faltaran otros títulos de los que ya os hemos hablado en la revista, tan atractivos como **«Street Fighter 3»**, **«Street Fighter EX»**, **«X-Men vs Street Fighter»**, y atención a otro versus, **«Marvel Super Heroes vs Street Fighter»**. Como veis, a Ryu y sus amigos no les va a faltar trabajo.





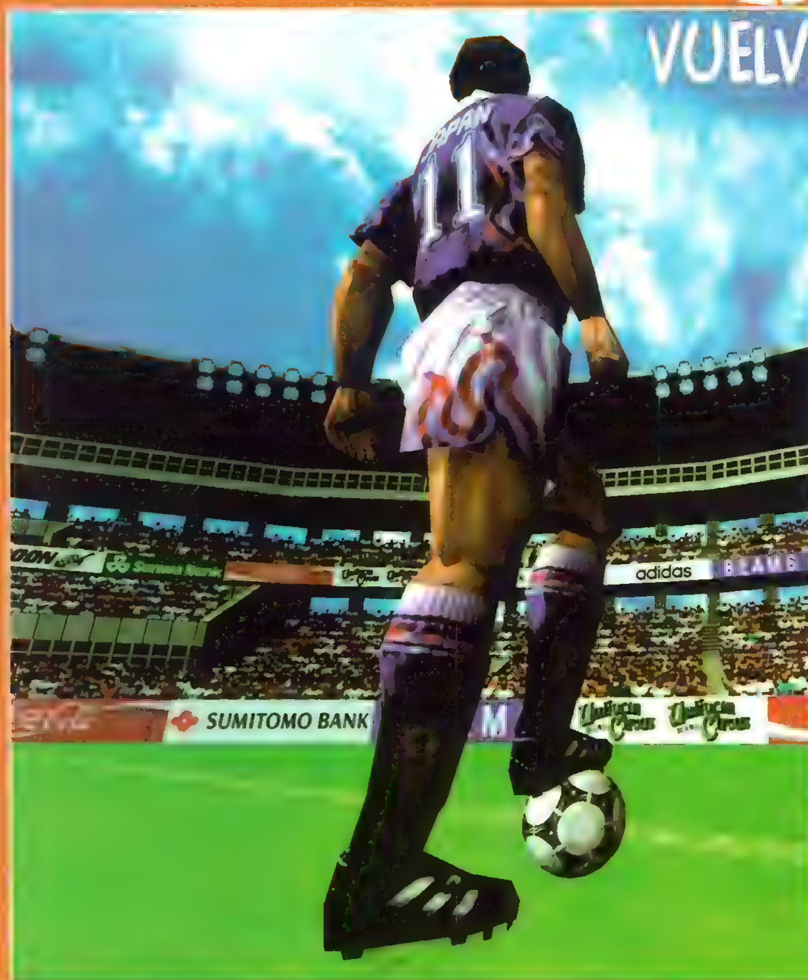
KONAMI, LA ALTERNATIVA A LOS MÁS GRANDES.

Sin duda uno de las compañías más esperadas será Konami, principalmente por dos razones. En primer lugar por su curioso juego de coches **«GTI Club»** que tanta expectación está creando, pero sobre todo por la presentación de su nueva placa de hardware conocida como **"Cobra"**, que alardea ser cinco veces más poderosa que el Model 3. El mes pasado ya os mostramos algunas imágenes generadas por esta maravilla, en forma de juego de lucha. Desde luego será una buena oportunidad para comprobar si de verdad la cosa es para tanto.

NOVEDAD EN JAPÓN

VIRTUA STRIKER 2

EL MEJOR FÚTBOL VUELVE A LOS SALONES.





«Virtua Striker» ha sido uno de los arcades más populares de los últimos tiempos, tanto en Japón como en Europa, y es que ya se sabe que esto del fútbol es una fiebre de la que casi nadie se libra.

Este programa se situó por encima de los demás al presentar una perfecta combinación entre jugabilidad y calidad técnica. La segunda parte estaba cantada, y dentro de muy poco se estrenará en Japón.

Será un estreno a lo grande, porque Sega ha decidido recurrir nuevamente a su flamante **Model 3**, que ya ha demostrado su impresionante capacidad en «Virtua Fighter 3» y «Scud Race». Imaginaos un millón de polígonos y una capacidad de refresco de pantalla de 1/60 por segundo al servicio de un partido de fútbol. Sólo puede dar como resultado algo realmente grande, como ya podéis apreciar en estas pantallas.

AM#2 está poniendo especial interés en crear unos jugadores casi reales, para lo cual ha recurrido a las más innovadoras técnicas de captura de imágenes, así como a la aplicación de sombras, texturas y otros elementos gráficos. En estos jugadores se podrá apreciar hasta el movimiento de los músculos y los pliegues de la ropa, y su aspecto dejará de recordar su origen poligonal para ofrecer una apariencia más redondeada, más humana. Un cambio similar al que vimos en «Virtua Fighter 3» con respecto a su antecesor. También se incluirán partidos nocturnos, donde el efecto de los focos promete ser sorprendente.

Pero las novedades no sólo se ceñirán a las cuestiones gráficas. Los chicos de AM#2 han debido asistir a la escuela de entrenadores durante el último año, ya que el juego presentará un puñado de opciones tácticas, variaciones estratégicas y se incrementarán las cualidades técnicas de cada jugador personalizando sus características dependiendo de si es defensa, atacante o mediocampista. También se mejorará la A.I. (inteligencia artificial) de los equipos manejados por la máquina, de modo que su comportamiento en el terreno de juego sea menos previsible. Además, se aumentará el número de equipos de 18 a 24, aunque nuevamente el torneo será el modo de juego protagonista.

Como dato curioso, os podemos contar que Sega incluirá algunos anuncios publicitarios en el juego, e incluso utilizará el balón **"AS551 Questra"** bajo el patrocinio de Adidas, el balón que se utilizó en el Mundial 94. Más parecido con la realidad, imposible.

Esperemos que no tarde mucho en llegar a nuestro país.



En esta nueva versión los jugadores dispondrán de un repertorio más completo de cualidades técnicas. Esto se traducirá en nuevos regates, movimientos, remates a puerta o pases imposibles.



Sega jugará esta vez con más notoriedad con los zooms y las perspectivas, en un afán de ofrecer siempre al jugador la mejor vista. El radar y las flechas indicadoras servirán como referencia en el terreno de juego.







REPLAY



El juego contará ahora con un mayor número de selecciones, alcanzando la nada despreciable cifra de 24. El modo de juego "torneo" seguirá siendo la mejor opción para un sólo jugador.







Una de las novedades sobre la que Sega más está incidiendo es la celebración de partidos nocturnos, en los que los efectos de luz prometen ser sorprendentes.

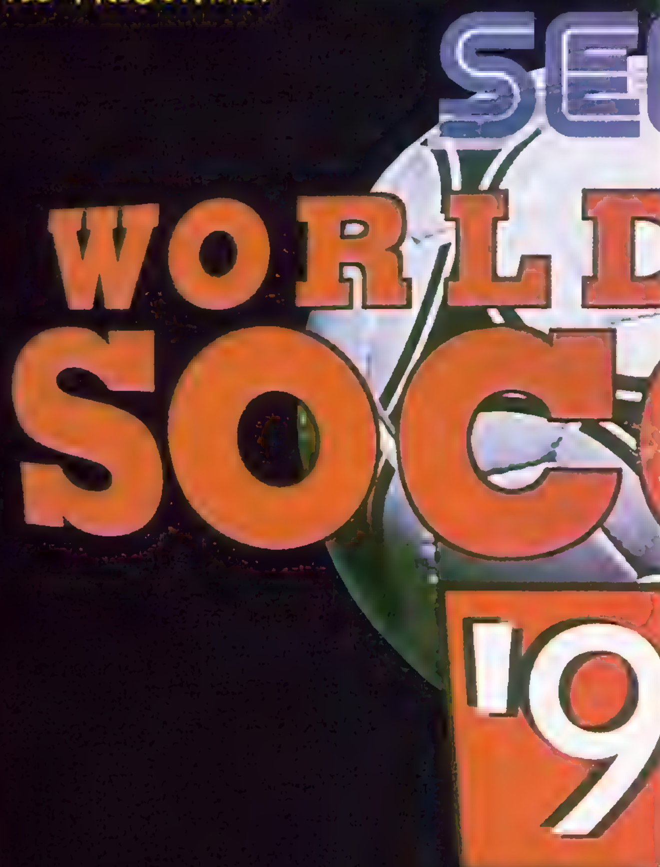


En un programa en el que sobre todo manda la espectacularidad no pueden faltar las correspondientes repeticiones de las jugadas más importantes, como los goles y las faltas bruscas. Unas imágenes para deleite de la vista.

CONCURSO



¿QUÉ TE PARECERÍA PODER ELEGIR ENTRE UNO DE ESTOS TRES JUEGOS PARA SEGA SATURN:
DAYTONA USA CCE,
WORLD WIDE SOCCER
O VIRTUA COP 2?
PUES ANÍMATE Y PARTICIPA, PORQUE SORTEAMOS NADA MENOS QUE 100 JUEGOS.
TAN SÓLO TENDRÁS QUE CONTESTAR LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:







Bases del concurso JUEGOS SEGA SATURN:

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A. ; HOBBY CONSOLAS;
Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid),
Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO JUEGOS SEGA SATURN".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CIEN, que serán ganadoras de un juego para la consola Sega Saturn cada uno, pudiendo elegir cada ganador uno de estos tres títulos: Virtua Cop 2, World Wide Soccer y Daytona Usa Championship Circuit Edition. Además cada ganador recibirá una pegatina de Sega. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de febrero de 1997 al 25 de marzo de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Abril de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de mayo de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA CONSUMER PRODUCTS Y HOBBY PRESS, S.A.

REGALAMOS 100 JUEGOS





1) ¿QUE COMPAÑÍA HA REALIZADO ESTE GENIAL SIMULADOR DE FÚTBOL?
2) ¿CON QUÉ DIVERTIDO PERIFÉRICO SE PUEDE JUGAR A VIRTUA COP 2?
3) ¿A QUÉ PALABRAS CORRESPONDEN LAS SIGLAS C.C.E. QUE ACOMPAÑAN A ESTA NUEVA VERSIÓN DE DAYTONA USA?

HOBBY CONSOLAS   SEGA   SEGA SATURN



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN JUEGOS SEGA SATURN

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Código Postal. . . . .
Provincia . . . .
Teléfono. . . . .

Las respuestas correctas son:

1 . . . .

2 . . . .

3 . . . .

El juego que elijo es: . . . .

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	58
Agile Warrior	PlayStation	56
Air Combat	PlayStation	53, 54
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	PlayStation	58
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Assault Rigs	PlayStation	57,62
Astal	Saturn	52
Astérix & Obélix	Super Nintendo	52
Ball Z	3DO	53
Ball Z	Mega Drive	51, 52
Batman Forever	Mega Drive	54
Battle Arena Toshinden	Game Boy	56
Battle Arena Toshinden	PlayStation	52
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Bill & Ted's Excellent Adv...	Game Boy	57
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Bloodshot	Mega CD	51
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade...	PlayStation	62
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Clayfighter 2	Super Nintendo	50
Clockwork Knight	Saturn	50
Clockwork Knight 2	Saturn	53, 54, 58, 59
Códigos Action Replay	Mega Drive	50
Códigos Action Replay	Super Nintendo	50
College Slam	Saturn	61
College Slam	PlayStation	58
Comix Zone	Mega Drive	51
Cool Spot	Mega Drive	56
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51, 52
Cybersled	PlayStation	63
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55, 61
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Defcon 5	PlayStation	56
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	63
Descent	PlayStation	59
Destruction Derby	PlayStation	54, 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	56
Doom	PlayStation	56, 57, 60
Doom	Super Nintendo	55
Doom	Mega Drive 32X	50
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	55, 61
Dragon Ball Z	Saturn	55

Juego	Consola	HC núm.
Earthworm Jim	Mega CD	52, 53
Earthworm Jim 2	Mega Drive	57
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54, 57, 58
ESPN Extreme Games	PlayStation	57
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52, 54
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Fifa Soccer'96	Saturn	54, 55
Fifa'96	Mega Drive	61
Fifa'96	PlayStation	56
Flink	Mega Drive	50
Galactic Attack	Saturn	57, 61
Gargoyle's Quest	Mega Drive	59
Gex	PlayStation	56, 62, 63
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Guardian Héroes	Saturn	60
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62
Hagane	Super Nintendo	54, 63
Hang On GP'95	Saturn	54
Horde,The	Saturn	59
n the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
International Superstar Soccer	Super Nintendo	50, 52
Johnny Bazookatone	Saturn	59
Johnny Bazookatone	PlayStation	57, 59
Judge Dredd	Game Boy	52
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Mega Drive	50
Jumping Flash	PlayStation	54, 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Strike	Super Nintendo	55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Kid Klown	Super Nintendo	62
Killer Instinct	Game Boy	54
Killer Instinct	Super Nintendo	50, 51, 52
Krazy Ivan	PlayStation	59, 63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Game Boy	52
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	54, 60
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Magic Carpet	PlayStation	59, 62
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51, 58
Maximun Carnage	Super Nintendo	51
MechWarrior 3050	Super Nintendo	52, 53
Mega Bomberman	Saturn	53
Megaman 7	Super Nintendo	54, 55
Megaman X3	Super Nintendo	60

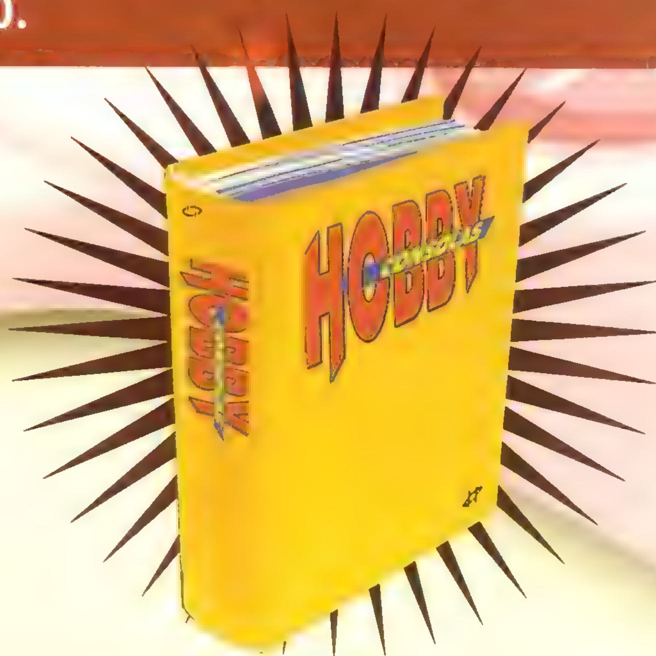
Juego	Consola	HC núm.
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Micromachines'96	Mega Drive	56, 62
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Myst	Saturn	53
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Saturn	56
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53, 54
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	PlayStation	61
NBA Live'96	Mega Drive	54
NBA Shootout	PlayStation	59
Need for Speed,The	PlayStation	61
NFL Gameday	PlayStation	57, 58
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NHL All Star Hockey	Saturn	54, 56
NHL Faceoff	PlayStation	62
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Olympic Games	Mega Drive	61
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pagemaster,The	Super Nintendo	51
Panzer Dragoon	Saturn	51, 53
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54, 61
Primal Rage	Mega Drive	53, 54
Primal Rage	Super Nintendo	52, 53
Putty Squad	Super Nintendo	54, 62
Radical Rex	Mega CD	51
Radical Rex	Mega Drive	51
Raiden Project	PlayStation	57
Rayman	Saturn	55
Rayman	PlayStation	51
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53, 55, 57, 61
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise 2	PlayStation	59, 60
Ristar	Game Gear	55
Ristar	Mega Drive	51
Robotica	Saturn	51, 53
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Seaquest	Super Nintendo	51
Sega Rally	Saturn	54, 55
Sega Rally Championship	Saturn	59

trucos

Juego	Consola	HC núm.
Separation Anxiety	Super Nintendo	53, 60
Shadow Run	Mega Drive	50
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	53, 62
Shinobi 3	Mega Drive	58
Shinobi Legions	Saturn	57
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51, 52
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61
Smash Tv	Super Nintendo	58
Snatcher	Mega CD	53
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Star Trek	Super Nintendo	54
Starblade	3DO	51
Starblade Alpha	PlayStation	63
Stimpy's Invention	Mega Drive	57
Story of Thor	Mega Drive	51
Story of Thor 2	Saturn	63
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter Alpha	PlayStation	59, 61
Street Fighter Alpha	Saturn	58, 62
Street Racer	Super Nintendo	51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Pang	Super Nintendo	58
Super Punch Out	Super Nintendo	50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Syndicate	Super Nintendo	50
Tekken	PlayStation	59
Tekken 2	PlayStation	60, 61
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	PlayStation	62
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Mega Drive	50
Thunder Hawk 2	PlayStation	58
Thunder Hawk 2	Saturn	57
Thunder Strike 2	Saturn	59
Tintin en el Tibet	Mega Drive	58
Tintin en el Tibet	Game Boy	56, 61
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Toshinden	PlayStation	55
Toshinden	Saturn	54
Toshinden 2	PlayStation	57
Toshinden Remix	Saturn	61
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54, 59
Total NBA'96	PlayStation	59
Toughman Contest	Mega Drive	51, 52
Toy Story	Mega Drive	55, 56, 58
Toy Story	Super Nintendo	56
Triple Play'97	PlayStation	63
Twisted Metal	PlayStation	53
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61
Urban Strike	Super Nintendo	51, 55
Vectorman	Mega Drive	55, 57, 63
Viewpoint	PlayStation	56
Virtua Cop	Saturn	55, 62
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55, 56, 60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Virtua Fighter Remix	Saturn	51, 57
Warhawk	PlayStation	54
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Warlock	Mega Drive	56
Wayne's World	Super Nintendo	62
Weapon Lord	Super Nintendo	53, 55
Wild Woody	Mega CD	60
Williams Arcade's Greatest...	PlayStation	62
Wipeout	PlayStation	57
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
Worms	PlayStation	61

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



EVANGELION: La fiebre que arrasa en Japon



Para muchos de los que estéis leyendo estas páginas, la palabra "Evangelion" puede que os suene más a temas eclesiásticos que a mangas. Sin embargo, debéis saber que este título barrió en Japón el pasado año, creando tal conmoción entre el público nipón que se puede decir que en estos momentos no hay ningún auténtico otaku que desconozca la serie. Pues id preparándoos porque el manga aterriza este año en nuestro país, la versión cinematográfica está siendo comprada por Manga Video y al animé televisivo lo persiguen las televisiones autonómicas.

Con este Otaku Manga vamos a acercaros al fenómeno "Evangelion" y así podréis haceros una idea de cómo es esta serie que bate records.





Una apocalíptica historia

En el año 2000 un gigantesco meteorito choca contra el planeta provocando tal cataclismo que muchos creen que ha llegado el fin del mundo. Media humanidad muere en el primer año tras la catástrofe.

El impacto directo es sobre la Antártida lo que provoca un cambio del clima mundial, modifica ligeramente el grado de inclinación del eje terrestre y eleva en 60 m el nivel de los océanos, por lo que desaparecen la mayoría de las ciudades del mundo.

Pero el meteorito no se cruzó con la Tierra por pura casualidad. Tras el desastre se ocultan unos misteriosos seres llamados "Angeles", que han dirigido el meteorito y cuyos auténticos fines son totalmente desconocidos.

Tras 15 años del desastre los Angeles reaparecen atacando la Ciudad-fortaleza llamada Tokyo-3, que ha sido construida con el fin de proteger a sus habitantes en caso de un peligro extremo. Bajo Tokyo-3 existe una base del NERV, organización secreta que ha desarrollado los androides conocidos como Evangelion y concebidos con el único fin de luchar contra los poderosos Angeles. Los Evangelion sólo pueden ser pilotados por chicos de 14 a 15 años, que además presenten características como haber nacido en el año del "Segundo Impacto" (el primer gran choque de meteoritos contra la Tierra hizo, supuestamente, desaparecer a los dinosaurios).

Los pilotos seleccionados para los Evangelion son Shinji Ikari (EVA-01), Rei Shinji (EVA-00) y Asuka Langley (EVA-02). Aunque en principio Shinji demuestra total torpeza en el manejo de su armadura-robot (es difícil dar un concepto exacto a lo que son los EVA), pronto algo en el interior de los tres chicos les hace compenetrarse completamente con las máquinas. Se piensa incluso que los EVA pueden tener conciencia propia y crear una relación inconsciente entre piloto y robot.

A partir de aquí la serie entra en el enfrentamiento entre los Angeles y los EVA complicando la trama con la introducción de elementos esotéricos, aparte de una profundización cada vez mayor en las relaciones sentimentales de los protagonistas.



Estos son los protagonistas



● Shinji Ikari: Es el protagonista de la serie, un chaval de gran carácter y con un aceptable domino pilotando su EVA-01. Cuando tenía 4 años perdió a su madre y se aisló de la civilización junto a su padre para prepararse como componente del proyecto Evangelion.



● Rei Ayanami: Desde muy pequeña ha seguido un entrenamiento especial dentro del programa Evangelion. Es fría y prácticamente nunca expresa sus sentimientos. Dato curioso: se ha convertido en el personaje más votado del anime japonés según la revista Animage (una de las más importantes del mercado nipón) desbancando a la, durante muchos años inamovible, Nausicaa.



● Asuka Langley: Esta chica ha crecido igualmente bajo un entrenamiento especial, pero al contrario de Rei es alegre y orgullosa. Es de padre alemán, madre japonesa y ha vivido en USA: sus costumbres la hacen ser un poco distinta al resto del grupo.



● Misato Katsuragi: Es la jefe de operaciones de la base Tokyo-3. Tiene a su cargo el control de la operaciones EVA y tiende a proteger a Shinji cuando se encuentra en problemas. Es alegre y marchosa, aunque a la hora de la verdad destaca por su seriedad frente a los problemas.



● Gendou Ikari: Es el padre de Shinji y desde que se aisló del mundo, todo su tiempo ha estado destinado a desarrollar el proyecto Evangelion en el que tiene el cargo de Director Jefe. Una serie de misterios le rodean y entre ellos una posible relación amorosa con Rei Ayanami.

El manga:



Se realizó posteriormente al animé y como suele pasar en este tipo de adaptaciones, el guión varía un poco con respecto al original. Fue editado mensualmente en la revista "Shoen Ace Monthly" de la editorial Kadokawa Shoten y más tarde pasó a recopilarse en dos volúmenes únicos que se convirtieron en superventas nada más ver la luz. Son los únicos que Norma Editorial tiene planteado publicar entre los meses de Junio y septiembre en nuestro país.

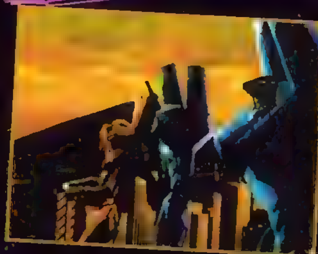
El animé



Shin Seiki Evangelion (título original de la serie) consta de 28 episodios de televisión realizados por el estudio Gainax (responsable de títulos como "El misterio de la piedra azul" y "Top o Nerae!"). Para la realización del animé se ha utilizado el argumento original y os podemos adelantar que si hay suerte podremos verlo dentro de poco en nuestro país.

Después del éxito de la serie, el pasado verano se estrenó un film titulado "Neon Genesis Evangelion, the Day After" que dejó alucinados a los cada vez más numerosos fans. En marzo se estrena otra película y como prueba de que ya es una serie consolidada, Gainax ha confirmado la aparición de una continuación en formato de 6 OVAS.

Los Videojuegos



Neon Genesis Evangelion cuenta a estas alturas con 2 juegos para Saturn, auténticas maravillas en su género, y de las que (como es común en estos casos) solo podrán disfrutar plenamente los jugones nipones.

NEON GENESIS EVANGELION 1st Impression: La primera entrega sigue los pasos del argumento original de la serie. Se trata de un "Adventure Game" que se desarrolla mediante la sucesión de animaciones que transcurren episodio a episodio (como si fuese la serie de animé), debiendo seleccionar entre varios caminos que pueden acabar llevándote al final original, e incluso a uno totalmente nuevo, creado especialmente para el juego.

La música es la banda sonora de la serie y las voces de los personajes coinciden con las de los dobladores de la misma.

Una curiosidad: hay un truco mediante el cual se convierte en un Karaoke con el que podrás destrozar los tímpanos del vecino cantando el "Fly me to the Moon".



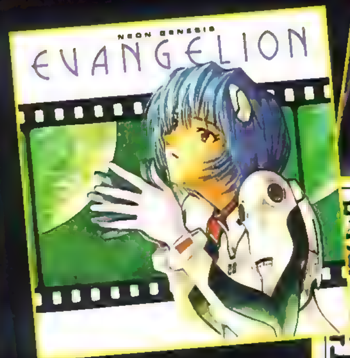
NEON GENESIS EVANGELION 2nd Impression: Esta segunda y reciente entrega de Evangelion mantiene una gran cantidad de animación a modo de film de animé, pero esta vez el argumento es totalmente original (digámoslo de otra forma, es una especie de film especial, nunca visto hasta el momento). Y esto no es lo único que motiva a los fans de EVA a comprar el juego, resulta que también puede variar el final del juego, y además s los combates son poligonales totalmente en 3D.

Desde luego, los usuarios nipones de Saturn pueden estar orgullosos de tener estos dos juegos que muy posiblemente no tengan respuesta en PlayStation (la relación entre el estudio Gainax y Bandai es muy buena, y si estos últimos se han fusionado con Sega...

OTAKU MANGA
LOCOS POR EL MANGA

CDS de Animé

Hay 3 CDs editados hasta la fecha que contienen todos los temas que aparecen en la serie, así como algunas variantes de los mismos que se han realizado únicamente para su venta en CD. Son los siguientes:





El revuelo levantado por la serie ha conseguido que un CD de música animé se coloque en el número 1 de las listas de ventas en japón.

- NEON GENESIS EVANGELION: Tiene un total de 23 pistas entre las que podemos encontrar el opening de la serie y 3 versiones del ending, titulado "Fly me to the Moon" (tema que tal vez hayáis escuchado los nostálgicos seguidores de Frank Sinatra, quien en su momento la interpretase, ya que no es un tema original de la serie).

- NEON GENESIS EVANGELION II: 25 pistas con más backgrounds, y entre ellas 5 versiones del dichoso "Fly me to the Moon". Algo realmente increíble. A veces da que pensar si los japoneses compran este CD sólo por la cancioncita que además está en inglés.

- NEON GENESIS EVANGELION III: A mediados del verano del 96 este CD vendió tantos ejemplares que se convirtió en el más importante compacto de música de animé, colocándose además en el puesto número 1 de la lista de los más vendidos en todo Japón de música en general. Sólo puedo aseguraos que el compacto no será del todo soportable para alguien que no sea un auténtico fan, ya que trae "tan sólo" 11 versiones del inacabable "Fly me to the Moon". Resulta que en la serie la canción va cambiando de cantante y de ritmo, de lo que salen tantas versiones.

Las inevitables tarjetas.





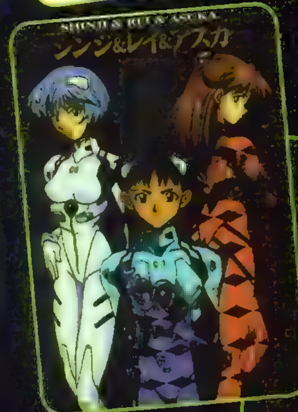
Han aparecido 4 series de tarjetas, de las cuales hemos podido encontrar 3, que son las siguientes:

- CARD COLLECTION EVANGELION Parte I: Una serie de 45 tarjetas con formato típico de las P.P.Cards de Dragon Ball, pero con la diferencia de que esta colección tiene un nuevo tipo de cartas especiales con fondos transparentes, impresas en un plástico muy bonito y curioso. Las imágenes están divididas en cuatro bloques y, aunque no sean muy buenas, merece la pena coleccionarlas únicamente por las tarjetas especiales. Debido a que la serie tiene como sponsor a Bandai, los sobres de las tarjetas llevan el anagrama de Sega (empieza a verse el resultado de la unión).

- TRADING COLLECTION EVANGELION Parte I: Al igual que el resto de las "trading", estas tarjetas son un poco más grandes y cuadradas. Las imágenes no acaban de estar mal, pero sin duda no tiene ni punto de comparación con la siguiente colección.

- BANDAI CARDASS EVANGELION Parte I: Es buenísima, una de las mejores series de tarjetas que han pasado por mis manos relacionadas con un animé. Parece un libro de ilustraciones dividido en 44 tarjetas con una presentación excelente y un acabado de impresión prácticamente inmejorable.

- "BANDAI CARDASS EVANGELION Parte 2", es la que no podemos mostraros ya que salió no hace mucho y además con problemas. Resulta que en Japón se lanzaron unas 5000 tarjetas de la nueva serie (una cifra de risa), pero debido al próximo estreno del nuevo film de Evangelion (y tratando de despertar un interés aún mayor por parte de los fans), Bandai ha retirado la colección hasta justo después del estreno en los cines, momento en el que volverán a aparecer los cromos, acompañados de una tercera serie tan buena y esperada como las dos anteriores. Esperaremos a ver si llegan por aquí algunas muestras de estas conflictivas tarjetas.





La excelente calidad de las pimeras Cardass de Bandai ha conseguido que se espere con ansia la segunda entrega.



En las trajetas patrocinadas por Bandai aparece el logo de Sega, quizá para promocionar los antes mencionados videojuegos.

EVE PHOTO FILE:

Es el primer libro de ilustraciones aparecido sobre Evangelion (o al menos el que ha caído en mis manos). En realidad contiene una serie de fotogramas, sustraídos de la serie, sobre cada una de las chicas que aparecen, así como unas cuantas páginas con fotografías de figuras de vinilo, y varias páginas con los bocetos originales en los que se basaron a la hora de completar todos los miembros de la serie. Ahora mismo puede ser encontrado en algunas tiendas muy especializadas en manga por un precio que ronda ronda las 2300-3000 ptas.





Cada personaje femenino de la serie está estudiado y plasmado en el papel hasta su último detalle.





El libro ofrece, básicamente, una selección de los mejores fotogramas de la serie aunque tampoco se olvida de ofrecer alguna buena ilustración.

Merchandising

Y finalmente, comentar que también han llegado a las tiendas todos esos productos típicos de merchandising a los que ya estamos acostumbrados (o sea, ramicards, posters, figuras, pegatinas, barajas, etc). Tal vez al pasar por alguna tienda os los hayáis encontrado, pasando totalmente desapercibidos. Estoy seguro de que eso no volverá a suceder, o al menos no dentro de un año, que es más o menos el tiempo en el que la serie empezará a asentarse en nuestro país. Y os entusiasmará. Que no se diga que no os lo advertí!.

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales







Bolsas de pegatinas y muñecos de vinilo (de gran calidad, por cierto) son algunos de los productos derivados de la fiebre Evangelion.

PREHISTORIK MAN

Una genialidad antediluviana





La programación de este juego le llevo a Titus casi dos años. Dos años en los que aprendieron a estrujar el espacio de 8 megas para inventar un plataformas tan largo y original como altamente recomendable. Y es que pocas cosas hay tan entretenidas como dejarse arrastrar por 18 niveles arrebatadores, largos y variados en los que se nos obligará a probar artilugios tan diversos como un ala delta, un monociclo o un saltarín de muelle. Todo ello sabiendo que además de buscar la salida a laberínticos mapeados hemos de encontrar por medio una serie de objetos imprescindibles para avanzar.

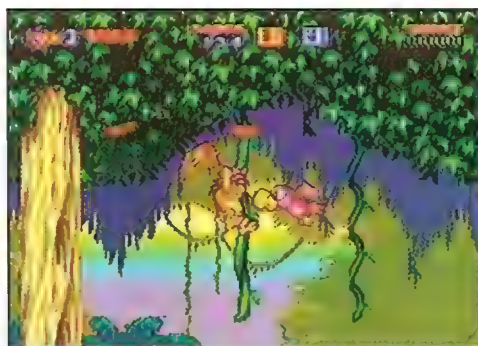
Si la variedad y la jugabilidad son los puntos fuertes de este cartucho, tampoco nos podemos olvidar de un apartado gráfico que, si bien no se deshace en alardes técnicos, sí sabe mostrar un entorno lleno de color y detalle donde pululan monstruos gigantes, pequeños enemigos y simpáticos aliados. Los coloristas sprites se mueven con soltura y precisión sin provocar ni un sólo problema de visibilidad o control.

Como véis, los aspectos técnicos y jugables de «Prehistorik Man» se han aliado para redondear un juego de desbordante sentido del humor y apasionate desarrollo. A poco que os gusten las plataformas no lo debéis pasar por alto. Seguro que no defrauda a nadie.

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en HC nº: **49**
- Puntuación anterior: **94 %**
- Nueva puntuación: **94 %**
- Precio actual: **4.990 pts**





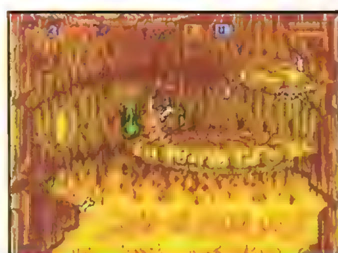




TRUCOS

Conseguir 99 continuaciones: *Entra en la pantalla de opciones y ponte en "exit" para después pulsar los botones X, Y, A y, sin soltarlos, desplázate hacia la izquierda para luego volver a la misma situación.*

Elección de nivel: *En la pantalla de opciones pon el cursor en "Menú". Presiona el botón L y sin soltarlo pulsa "start". Siempre con L presionado, escoge la opción "Comienzo de juego" y pulsa R y "start" para comenzar. Cuando estés jugando pausa el juego y pulsa Select.*





Entre otras muchas cosas nuestra protagonista tendrá que aprender a manejar un ala delta. Un buen ejemplo de la versatilidad de este genial título de Titus.

STORY of THOR

Disfruta de la aventura

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC nº: 43
- Puntuación anterior: 92%
- Nueva puntuación: 93%
- Precio actual: 5.990 pts

Arropado bajo las sábanas de un rol casi inexistente en Mega Drive, «Story of Thor» se muestra como uno de los mejores juegos que han pasado nunca por la 16 bits de Sega.

El equipo de Treasure que se encargó de su desarrollo supo combinar un arcade lleno de acción con una trama eminentemente aventurera para lograr un producto tan jugable como atractivo que en nuestro país tuvo el aliciente añadido de salir completamente traducido.

Hoy, año y medio después de su lanzamiento oficial, este juego demuestra que el tiempo sólo saca defectos a quien los tiene y que «Story of Thor» tiene todavía mucho que decir tanto por méritos propios como por falta de contrincantes.

Y es que lo cierto es que a pesar de los años este cartucho sigue siendo capaz de satisfacer a todos aquellos que gusten de aderezar el reparto indiscriminado de mandobles con unas gotas de magia y fantasía.

Para hacerse una idea del éxito de esta fórmula basta decir que cuando se decidió hacer una versión Saturn (en teoría con muchas más posibilidades) apenas se modificó el aspecto, el sistema de juego o el entorno general.

Está visto que eso de recorrer un mundo enorme en busca de los espíritus encantados para ir ganando sus poderes siempre tiene su encanto. Pero no me podeis negar que la sustancial rebaja de precio no lo convierte en un tema más atractivo aún.

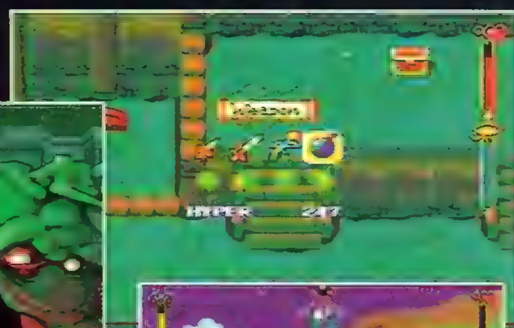


Los juegos de Rol han sido un género que no ha sido lo suficientemente explotado en nuestro país. Este juego, sin duda, puede ser considerado como el mejor exponente que puedes encontrar para tu MD.











El paso del tiempo no se ha hecho notar en absoluto en este juego. Podría perfectamente haber salido ayer. Bueno, afortunadamente sí ha cambiado algo: es más barato.





TRUCOS

Para ver lo mejores registros

Para ver los cuatro mejores resultados obtenidos en el juego, presiona B en la pantalla del título y, sin soltarlo, pulsa START.







- MEGA DRIVE
- Comentado en HC nº: 48
- Puntuación anterior: 91 %
- Nueva puntuación: 90 %
- Precio actual: 4.990 pts

LIGHT CRUSADER

Sólo para grandes aventureros





En «Light Crusader» es tan importante usar bien la espada como andar con las neuronas ágiles. Los enemigos que os esperan no van a ser nada comparado con los puzzles que tendréis que resolver.





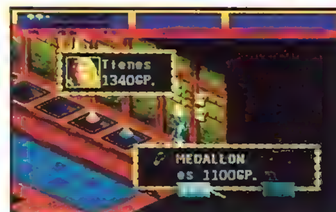
La traducción de los textos al castellano redondea un excelente trabajo que tiene sus otros puntos fuertes en una jugabilidad total y en unos gráficos de gran calidad.

En este caso el hecho de tener un precio asequible no es la mejor de las virtudes de nuestro "Hobby Classics" del mes. Sabemos que lo del dinero condiciona mucho una posible compra, pero es que en el caso del aventurero «Light Crusader» pagar un poco más estaría incluso justificado. Su origen apenas se remonta a finales del 95, una época en la que despuntaban joyas como «Soleil» o «Shining Force 2», grandes juegos de rol que han hecho historia en Mega Drive.

Pues bien, a pesar de tal competencia este juego de Treasure fue capaz de lograr un meritorio 91%, y eso que su vista tridimensional y su mecánica eminentemente arcade no invitaban precisamente al éxito. Lo cierto es que no es extraño que gustase tanto a todo el mundo, porque aún aceptando que «Light Crusader» es un arcade donde priman los combates (en tiempo real, claro) hay factores francamente aventureros que hacen más atractivo si cabe el planteamiento. Se pueden encontrar por ejemplo 4 tipos distintos de magias que pueden ser combinadas para crear hechizos. También es habitual localizar ítems y objetos que habrá que usar más adelante, y no faltan tampoco elementos imprescindibles como los laberintos o los puzzles. Y para redondear el pastel... ¡textos traducidos al castellano!.

¿Alguien puede ofrecer más por menos?

TRUCOS





Cómo acabar con el enemigo final. *Primero tienes que romper las esferas logradas en la primera parte del juego. Luego debes atacar únicamente su cabeza utilizando el hechizo "Meteor".*

Cómo conseguir las esferas. ***ROJA:*** *Escucha la melodía de la caja de música e intenta repetirla dando golpes con la espada en los diapasones.*

AMARILLA: *Acerca las estatuas hasta la esfera en el siguiente orden: Luna-Tierra-Sol.*

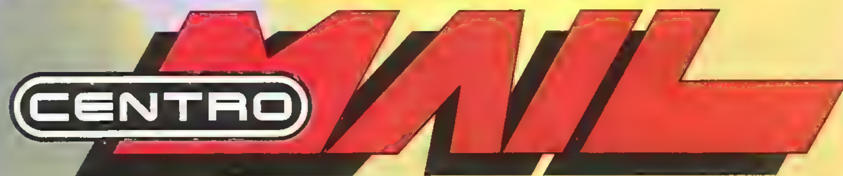
AZUL: *Coloca la hélice en las siguientes posiciones: N-E-W-S.*

VERDE: *Pisa las baldosas en el siguiente orden: R-Y-G-B.*

Existe una guía completa de este juego en el número 60 de H.C.

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN

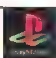


JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA



Está en el centro de tres juegos totalmente diferentes asumiendo el papel de john Mc Clane, mientras se enfrenta a un entrenado grupo de terroristas internacionales. Acción sin parar al tiempo que se abre camino a través del Nakatomi Plaza, el aeropuerto internacional Dulles, las calles de Nueva York...

8.990 

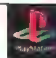
7.990 



PGA TOUR ´97

EA SPORTS trae un soplo de aire fresco en PGA TOUR ´97, con una serie de nuevos gráficos, una música vibrante y un ritmo de juego sin parangón. Todo lo que esperaba de PGA ya es realidad. ¡Descubrelo!.

8.990 

7.990 



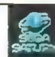
8.990 

7.990 

FIFA ´97



La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D + TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo. FIFA´97: Emoción Capturada.

8.990 

7.990 

SOVIET STRIKE

"La guerra. Algo que se nos da bastante bien a los humanos. Hubo un tiempo en que sabiamos quienes eran los malos. Se establecieron líneas de batalla. Hubo que tomar partido, pero ahora, los locos y los terrorístas han cambiado todo eso. Strike mantiene una red de instalaciones encubiertas a lo largo y ancho del mundo..."

NBA LIVE ´97



Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live ´97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y atmósfera de la cancha. El juego condensa todo el realismo de uno de los juegos más duros del mundo.

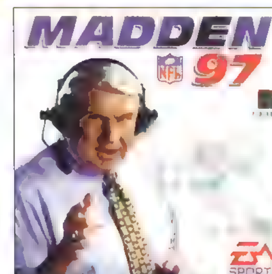
8.990 

7.990 

precios i.v.a. incluido



MADDEN ´97

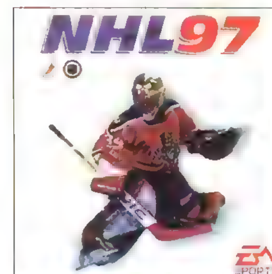


El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara y un ritmo de acción veloz son algunos de los elementos de esta maravilla.

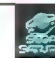
8.990 

7.990 

NHL ´97



EA SPORTS, el indiscutible campeón de los juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increibles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción.

8.990 

7.990 

Realiza ya tu pedido llamando al teléfono 902·17·18·19

LUNES A VIERNES 10,30 A 20,00 h.
SÁBADOS 10,30 A 14,00 h.

Tribuna Abierta

Para que veáis que nos importan vuestras opiniones y que la encuesta que hicimos hace unos meses no ha caído en saco roto, este mes dedicamos esta sección a responder algunas de vuestras sugerencias. Ah, y muchísimas gracias a todos por vuestra colaboración y por habernos dado ideas tan buenas que iréis viendo plasmadas en la revista.

LOS VÍDEOS DE "DRAGON BALL"

Los vídeos de "Dragon Ball" han motivado varios tipos de sugerencias. En lugar de contestar a las diferentes propuestas que nos habéis ofrecido, vamos a contaros nuestro punto de vista particular sobre el tema. Y, por una vez y sin que sirva de precedente, vamos a ponernos "un poquito serios".

Como sabéis, hace unos meses y debido a que hemos notado que Dragon Ball despierta un enorme interés tanto entre la gran mayoría de nuestros lectores como entre los usuarios de consolas en general, pusimos en práctica la iniciativa de ofrecer un vídeo de este personaje junto con la revista, todo ello a un precio bastante asequible. La idea funcionó francamente bien y las ventas subieron de una manera notable. De ello se deduce fácilmente que hay más gente a quien le interesa comprar la revista con el vídeo que comprar solamente la revista. Bien. Por si esto fuera poco, en la encuesta que realizamos hace unos meses incluimos una pregunta en la que os pedíamos expresamente que nos dijerais si estaríais interesados en conseguir películas de "DB" a través de HC a precios muy baratos: la respuesta estuvo abrumadoramente a favor del "sí".

Los lectores que habéis respondido a nuestra encuesta os habéis mostrado abrumadoramente a favor de que demos películas de «Dragon Ball» junto con la revista.

Con todo esto queremos deciros que estamos completamente convencidos de que lo que estamos haciendo le interesa -os interesa- a la inmensa mayoría y creednos si os decimos que sentimos enormemente que a algunos de vosotros os moleste tener que pagar un poco más por algo que no queréis.

Para paliar de alguna manera este "gasto extra", hemos tenido la idea de ofreceros un vale de descuento de 500 pesetas con el que podréis adquirir en los Centros Mail los mejores juegos disponibles en estos momentos para cualquier consola. Esperamos que de esta manera podías perdonarnos y que os deis cuenta de que, aunque nuestro único objetivo es tratar de satisfacer al mayor número de lectores posible, nos preocupamos por igual de todos y cada uno de vosotros. Por desgracia, no siempre se puede dejar completamente satisfecho a todo el mundo.

Por último también queremos que seáis conscientes del esfuerzo que supone sacar a la venta la revista con un vídeo de más de una hora de duración por tan sólo 695 pts. Se puede decir que la película de "Dragon Ball" es prácticamente un regalo.

CD´S CON "DEMOS"

Otra sugerencia que se ha repetido bastante es la que nos pide que regalemos CD´s con "demos" de los juegos. Bueno, como sabéis, Hobby Consolas es una revista "multiformato", es decir, que va dirigida a usuarios de PlayStation, Saturn, N64, SN, MD, GB... Si nosotros diéramos CD´s con "demos" de juegos para una consola en concreto estaríamos no sólo "apoyando" a esa consola, sino que además estaríamos marginando a los lectores que tuvieran otro formato. Si alguna compañía en concreto (Sega o Sony) estuviera interesada en ofrecer uno de estos CD´s, corriera con los gastos y el CD se regalara con la revista, nosotros no tendríamos ningún inconveniente, al contrario. Pero claro, producir por nuestra cuenta un CD repercutiría en el precio de la revista y esas "demos", al final, sólo les interesarían a unos cuantos. Como hemos dicho hace un rato... la mayoría manda.

LA SECCIÓN "OTAKU MANGA"

Sin duda esta sección es la que levanta más polémica: desata odios y pasiones. Lo mismo nos pedís que le demos más páginas, como que la borremos del mapa. Bueno, ¿qué queréis que os digamos? Pues lo de siempre: que mientras a la mayor parte de vosotros os guste esta sección...

De todas formas sois un poco exagerados porque si de toda la revista hay 4 páginas que no os gustan... oye, tampoco es para tanto...

LAS PUNTUACIONES DE LOS JUEGOS

Bueno, bueno bueno... con el tema de las puntuaciones hemos topado...

Algunas de vuestras cartas nos han "sugerido" que seamos un poco más duros a la hora de puntuar los juegos, que somos muy blanditos y que nos dejamos colar algún que otro gol.

Pues, qué queréis que os digamos, que puede que tengáis razón y que, efectivamente, las puntuaciones medias de los juegos que comentamos en la revista suelen ser algo altas. Pero en nuestra "defensa" tenemos que decir dos cosas. Primero: todos los juegos que aparecen comentados en la sección de Novedades es porque tienen un nivel de calidad aceptable y segundo, los títulos que realmente son muy buenos suelen llevar notas claramente superiores al resto (de 90 para arriba) y destacan notablemente de entre los de el montón.

Ha habido muchas sugerencias contradictorias. Aunque para nosotros todas las opiniones valen lo mismo, lo cierto es que tenemos que seguir el criterio de la mayoría.

Es posible que a veces no estéis de acuerdo con la calificación que le hayamos puesto a un juego en concreto, pero tenéis que tener en cuenta que esta puntuación no deja de ser una referencia y que en ocasiones resulta muy difícil matizar entre un 84, un 85 o un 86. Ah, y que, sobre gustos, no hay nada escrito...

De todas formas, por regla general creemos que entre las pantallas, el texto y las puntuaciones,os podéis hacer una idea bastante clara de lo que un juego os puede o no ofrecer.

TRIBUNA Y CONTRAPUNTO

Este es, sin duda, el apartado más criticado de toda la revista. Muchos de vosotros decís que lo quitemos porque en él no se dicen más que niñerías, que si las peleas de siempre, que si opiniones poco interesantes... Puede que tengáis parte de razón, pero nosotros pensamos que toda revista que se precie de serlo (aunque sea una revista de ese "estúpido" asunto de los videojuegos), necesita una sección como ésta, en la cual el lector pueda manifestar sus opiniones líbremente y sin ningún tipo de censura.

Que lo que aquí se diga resulte interesante o no depende exclusivamente de vosotros. Sí queréis que sea una buena sección, hacedla buena vosotros. Pero creemos que no debemos cerrar esa vía de comunicación. Además, algunas veces se han dicho cosas realmente interesantes...

GUÍAS DE JUEGOS

Atentos porque muy pronto os vamos a dar una muy grata sorpresa a quienes nos habéis pedido guías de juegos. No os perdáis el próximo número.

HABLAR MÁS DE LAS CONSOLAS DE 16 BITS

Lo hemos explicado mil veces, pero no nos importa en absoluto volver a explicarlo una vez más.

HobbyConsolas es, básicamente, una revista de actualidad. Por tanto, en nuestras páginas reflejamos lo que está ocurriendo en estos momentos en el mundo de las consolas. Si lo que está ocurriendo en estos momentos en el mundo de las consolas es que por cada título que se edita para 16 bits se editan 40 para las consolas de Nueva Generación, nosotros no tenemos la culpa.

Aún así, como somos conscientes de que muchos de vosotros tenéis una Super Nintendo o una Mega Drive, tratamos no sólo de informaros de todo lo que acontece en relación a vuestras consolas, sino que además tenemos una sección llamada Hobby Classics en la que os recordamos esos buenos juegos que aún están a la venta, a precios muy baratos, y con los que podéis sacarle aún mucho juego a vuestra máquina.

Alguna sugerencia ha sido bastante curiosa, como la de un lector que nos pide que cambiemos el formato de la revista y que la hagamos rectangular.

Además, en nuestra sección de Trucos a la Carta, ponemos un mayor interés en los juegos para 16 bits.

De verdad, hacemos todo lo que podemos y si no hablamos de algo antes o después es, sencillamente, porque no existe.

MÁS CONCURSOS, MÁS POSTERS, MÁS REGALOS...

Es una "sugerencia" que se repite constantemente. ¡Colegas... parece que os ha hecho la boca un fraile! Ya nos gustaría a nosotros poder daros cada mes todo tipo de regalos, posters y demás, pero os aseguramos que hacemos todo lo que podemos. Como podéis comprobar, todos los meses llevamos algo, unas veces más y otras menos, pero chicos, las cosas valen dinerito...

SUGERENCIAS CURIOSAS...

- Sortear una visita a vuestra redacción para conoceros y saber cómo trabajáis y dónde.

-Que le pongáis un 100% al Mario64 porque si no mi padre no me lo compra.

-Poner más páginas eróticas en "Otaku Manga" y en "Hobby Classics".

-Es muy cutre usar grapas para la revista.

-No os chuleéis tanto con el «Mario64» porque ya hay gente que ha jugado a la japonesa importada y se lo ha acabado.

-Que algún concurso toque en Valladolid.

-Falta una sección de Amiga.

-¡Podríais contestarme alguna vez las cartas que os mando!

-Hacer un programa de TV.

-Menos erratas.

-Podríais hablar de juegos de PC.

-Que cuando se vayan MD y SN saquéis un vídeo en el que se recuerden sus juegos. Sería un buen homenaje para esas grandes consolas.

-Me gustaría que los dibujos fueran más de Barcelona.

-Que Yen se moje un poco más.

-Haced vosotros La Gran Ocasión, no algunos que lo quieren todo.

-Más trucos, películas y páginas.

-El formato de la revista podría ser rectangular.

-A veces os olvidáis de que tenéis lectores de 25 años para arriba.

-Me gustaría que se profundizara más en todo en general.

-La verdad es que no hay nada que sugerir porque he comparado HC con revistas finlandesas, americanas y japonesas y, viendo las fotos, vuestra revista no tiene nada que envidiarles.

-Para los principiantes es difícil entender algunas cosas. Ponedlas en cristiano.

-Que hagáis 6 páginas de Centro Mail.

-Vuestra revista es perfecta. Así, ni más ni menos. A mí me chifla. Y no tengo consola.

-Podríais poner dibujos para colorear.

-Deberíais hacer un concurso de vez en cuando de la NES.

-Abrir una sección de juegos de PC de Dinamic Multimedia.

-Una sugerencia para Hobby Press: Hacéis demasiadas revistas. Me gasto un pastón con PC Manía, MicroManía, Nintendo Acción y Hobby Consolas... Podrías hacer una revista que hablara de todo junto.

Contrapunto

Compañías sin sentimientos

De Karhu.

Llevo varios meses leyendo esta sección y la única carta que me ha gustado es la de Rafic porque en las otras es patético ver cómo unos niñatos defienden a las compañías, a los juegos, se insultan entre ellos, etc. Por esas razones me animé a escribir y ahí van mis críticas:

1. Los que defendéis a las compañías, no os dais cuenta de que lo único que quieren Sega, Sony y Nintendo es vender juegos y les importan poco los usuarios.

Así es el negocio.

2. La disputa dialéctica entre Rosito (vaya nombre) y Glaurung "El Dorado" es una tontería. Esta afirmación la hago porque si a una persona le gusta un juego se lo compra, y es tonto si intenta convencer a los demás de que es el mejor.

Cada persona tiene su juego favorito.

3. Los que hablan de la sección "Otaku Manga" como una cosa que hay que quitar o censurar, me apuesto mi reino a que la leen como todos. Tanto tíos como tías.

4. Cuando vi el vídeo de N64 me quedé flipado y esta es la respuesta que les doy a quienes criticaron a Nintendo por su retraso: "HAY QUE SABER ESPERAR PARA PODER DISFRUTAR".

El contenido final de esta carta es que abráis lo ojos y os deis cuenta de que las compañías no tienen sentimientos. Sólo son un negocio que gracias a nosotros existe.

Los que hablan de la sección "Otaku Manga" como una cosa a la que hay que quitar o censurar, me apuesto mi reino a que la leen como todos. Tanto tíos como tías.

Karhu

De infantil, nada

De Pablo a Manuel.

Tengo 16 años y poseo una GB, una MD, una SNES, un PC y estoy a punto de comprarme una consola de Nueva Generación, por eso voy a esperar a N64. Según tú, esta consola es infantil, con pocos juegos y eso sí, técnicamente buena.

Pues bien, en lo único que no fallas es en lo de técnicamente buena. Te diré porqué: -Dispone del mejor juego, sin duda, de la historia de las plataformas que he visto y jugado nunca. Y de infantil nada. Siempre me han gustado las plataformas y la verdad, todas las compañías las hacen con aspecto colorista y llamativo.

-Lo de pocos juegos es normal porque no me negarás que cuando salió Sega Saturn en España tenía más de 5 juegos que además eran de poca calidad ya que los hicieron deprisa (en cuanto vieron que 32X y Mega CD ya no daban de sí). Y es que Nintendo se pasa lo que dice la gente por el forro de los ... porque seguro que prefieren tener juegos divertidos, buenos, originales y espectaculares. Y para mí que lo están consiguiendo.

Tú como yo quieres títulos que te hagan sumergirte en el juego, adultos como tú dices, con armas y matar a un montón de bichos y cosas así ¿Verdad?. Pues no le van a faltar a esta consola. Tendrás «Turok», «Star Wars», «Golden Eye», « Killer Instinct Gold» y muchos más que todavía tienen que venir. Sólo te pido a ti y a todos los que piensan como tú que dejen demostrar a esta consola todo lo que vale y si para eso hay que esperar unos meses te aseguro que yo los esperaré convencido de que Nintendo es Nintendo por algo.

Las chicas son guerreras

De Crazy Laura a Hobby Consolas.

Hola redactores de HC. Os felicito por la sección "Otaku Manga" ya que esta parte de la revista está muy bien hecha... salvo por una cosa: ¡¡¡Por favor, un tío bueno en pelotas!!! Me llamaréis guarra, sí, pero es que siempre tías y más tías, jolines. Os pido una cosa: sacad algo "porno" de V.I.C.E. que me muero de ganas por ver a alguien cachas en bolas. Si puede ser Goku o Vegeta mejor. ¿No podéis entregar alguna parte de este fabuloso manga en fascículos? Os aseguro que venderíais más. La gente se interesa mucho por el género manga. ¡Ah! y no os cortéis por poner "guarreridas" en la revista. ¡Animan mucho!. ¡¡COMPLETAMENTE EN BOLAS!! (que se vea todo).

Por otra parte me encanta vuestra revista, vuestros comentarios, vuestro reportajes... ¡¡¡Sois la leche entera de vaca!!

No he encontrado una revista que comente mejor los videojuegos.

Juegos carísimos.

Del consolero más chicharachero.

Hola, tengo 15 años y escribo a esta sección para quejarme en público de la política que está haciendo Nintendo con el precio de los juegos de SNES y de N64. Estoy de acuerdo con que Nintendo haya sacado la N64 con el precio de salida más barato de todos, pero que los 4 primeros juegos que saque valgan 10.000 pts. es una pasada, sobre todo viendo el precio de los de Play y los de Saturn.

Otra locura de Nintendo es el mantener los juegos de SNES en 12.000.

Creo que tendría que fijarse en Sega y bajar sus precios como lo han hecho los de Mega Drive si no quiere tener el mismo final cuando salga la N64.

Lo que importa es el juego

De Roberto Ajenjo.

Me gustaría llamar la atención sobre 2 cartas muy dispares que aparecieron en el número anterior de la revista: la de un tal "¡Oh Rey Nintendo!" y la de Manuel de 25 años.

Este último creo que dio en la clave en lo que se refiere a la guerra entre la N64, la Saturn y PSX (o más bien entre sus "seguidores") cuando dio a entender que aunque una consola sea mejor técnicamente, aunque a sus juegos se les apliquen las últimas técnicas anti-pixelación, si estos juegos no te dan lo que buscas estos juegos son malos. Así de claro.

A mí me pueden decir que en «Mario 64» no se ve ni un sólo pixel (¿de verdad esto es tan sumamente importante?), me pueden decir que es el mejor juego de la historia y me pueden decir misa pero cuando veo un juego en el que hay que rescatar a la típica princesita a base de bigotazos u otro en el que el máximo atractivo reside en hacer fotografías («PilotWings 64») pues que queréis que os diga... prefiero quedarme con mi PSX con sus "modestos" 32 bits y su «F-1», su «Tekken 2», su «WipeOut 2097» y compañía. Lo malo es cuando aparece gente como "¡Oh Rey Nintendo!" que si leen que el mejor juego de la historia va de recoger amapolas en primavera antes de que el sol se ponga, se vuelven locos y se ponen a defender como animales irracionales a su "jardinero galáctico" insultando sin ton ni son a todos los que no piensan como él. Y eso no es. Un 10 para Manuel y un -3 para "¡Oh Rey Nintendo!".

...aunque una consola sea mejor técnicamente, aunque a sus juegos se les apliquen las últimas técnicas antipixelación, si estos juegos no te dan lo que buscas es que son malos.

Roberto Ajenjo

La inocencia de los 16 bits

De un tauro nostálgico a everybody.

Hola soy un lector incondicional de 18 años que lleva comprando la revista mes a mes desde el número 1 de 125 pts. Y es que hay que ver cómo pasa el tiempo. ¡64 bits! Lo mejor de todo, lo mires por donde lo mires, grande, demasiado... eso es DEMASIADO. Y es que yo soy de esos que prefieren disfrutar de lo lindo, y si es con buenos gráficos mejor. A mí me la suda que si pegas un salto lo puedas ver desde mil ángulos. Es como cuando vas a ver una peli al cine con unos grandes efectos especiales y habla de la historia de una coliflor deprimida. Y para sacar bodrios de juegos, mejor que ahorren todos los gastos para hacer maravillas. Es que hay que ver, han perdido la inocencia de los 16 bits.

¿Quién no se ha dejado las uñas en el pad jugando al «Mario World» o al «Sonic»? Pero ahora es tiempo de cambiar y de dejar las antiguas 16 bits en el corredor de la muerte. Y es que es intolerable lo que hacen las grandes compañías. Cuando ven dinero por una banda estancan a otra y eso es una falta de respeto a los consumidores. ¿Qué hacemos ahora?, ¿Las tiramos a la basura?, ¿Les hacemos un *enterramiento* digno? Pero es que encima disimulan su falta de interés tirando juegos a 13.000 pelas. Y coges una revista antigua con nostalgia de verlas con toda su vitalidad. Pero por si fuera poco *rerererebajan* los precios en packs de tropecientos juegos para que los últimos pardillos compren las consolas que quedan. Y aparecen los "súper defensores de su consolas y respectivas mascotas" que luchan incesantemente durante mucho tiempo para lograr un insulto inédito que demuestre la clara superioridad de la suya. Y es que hay que ver dónde llegaremos.

PD. Me alegro mucho de que Mario baile Breakdance, de verdad.

¿Seguro que son 64 bits?

De el Bit Triestado.

A los que insultáis a las mascotas de los videojuegos, concretamente a Mario y a Sonic, ¿Por qué lo hacéis?. ¿No os dais cuenta de que no son personas reales y que no tiene sentido hacerlo?.

Con respecto a la N64 ¿Estáis seguros de que tienen 64 bits? Es que por ahí se rumorea que lo único que tiene de 64 bits es el bus de datos pero que el procesador es de ancho de palabra de 32 bits como la Saturn y PSX. Esto no me extrañaría mucho por el precio que tendrá cuando salga a la venta que es sólo 5.000 pts más caro que el de PSX. Si fuera de 64 bits sería mucho más cara y además he visto el vídeo y no he notado tanta diferencia. Pero ojo, no digo que no sea técnicamente mejor, pero yo no la considero como una consola perteneciente a una generación superior como nos pretende vender Nintendo. Y eso que dicen *de que* trabaja a 500 Mhz me parece ciencia ficción.

Dejando las cosas muy claras

De Knightlore.

He decidido escribir a esta sección porque veo que va perdiendo interés. Al principio creía que era un espacio para que los colegiales mandasen cartas insultándose y luego poder alardear ante sus amiguetes de que se las habían publicado.Actualmente es una mera plataforma de descalificaciones contra los que han decidido comprarse otra consola que no es la nuestra. Vaya una estupidez.

Sólo puedo imaginarme si estos lectores hacen lo mismo con su TV o su horno discutiendo si es mejor Samsung que Sanyo o gas que vitrocerámica. El hecho es que yo, que jamás pensé participar, voy a contestar a varias personas.

A Rafic: Mira, no te quejes. Ya me hubiera gustado verte "jugando" con el "Hobbit" o el "Gremlins" en el Spectrum. Aquello sí que era estar colgado del diccionario para poder avanzar. Si no tienen ni idea de lo que te pide el programa intenta no volver a comprar otro igual y asunto concluido (o la próxima vez no mires sólo la carátula o espera a verlo comentado en la revista). Pero si esperas que traduzcan los juegos al castellano lo tienes claro. ¿Tú crees que a un directivo japonés le importa algo que 130.000 españoles no entiendan los textos? Sus juegos se traducen al inglés porque el mercado americano e inglés son muy amplios (colonias incluidas). Sigue soñando, pero no creo que te hagan caso.

A Manuel: Estoy de acuerdo contigo. Creo que Nintendo no es una compañía que saque muchos juegos cañeros pero es que además sólo va a traer a Europa los juegos más populares. Esto supone que va a haber una criba de juegos que nunca van a llegar al mercado español porque se cree que no son de uso tan masivo como «Mario 64» o «PilotWings».

Sólo puedo imaginarme si estos lectores hacen lo mismo con su TV o su horno discutiendo si es mejor Samsung que Sanyo o gas que vitrocerámica.

Knightlore

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO «Toy Story» de Super Nintendo, en perfectas condiciones, por el «Illusion of Time» o el «Secret of Evermore». Llamar de 15'00 a 16'00 horas. Preguntar por Moisés. TF: 959-247525.

CAMBIO Master System con dos juegos: «Sonic» y «Astérix» por Game Boy con los juegos: «Darkwing Duck» y «Super Mario Land 2», y si puede ser, un juego de fútbol. Preguntar por Jorge. TF: 96-6752251.

CAMBIO la consola Saturn con dos mandos y los juegos: «Virtua Fighter Kids» y «Sega Rally». Máquina nueva de estas fiestas. Cambio por PlayStation con algún juego. Preguntar por José Mª. Llamar a partir de las 14'00 horas. TF: 949-220148.

CAMBIO «Ridge Racer» de PlayStation. Sólo Salamanca. Interesados llamar por las tardes. Preguntar por Juan. TF: 923-121242.

CAMBIO Mega Drive + Mega CD japonés + adaptador CDX para juegos japoneses y americanos + 5 juegos Mega CD + mando Program Pad + 2 mandos para Mega Drive + 19 juegos de Mega Drive, por Saturn + 2 juegos. Preguntar por David. TF: 93-2038069.

CAMBIO Game Boy con cinco juegos por Game Gear con 2 o 3 juegos y adaptador de televisor o bien por 6 juegos de Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 93-6924097. Llamar tardes y noche.

CAMBIO «Virtua Fighter 2» y «Story of Thor 2» por «Hexen» y «Command & Conquer». Preguntar por Juanma. TF: 964-400855.

CAMBIO «Comix Zone» y «Power Rangers the Movie» de Mega Drive por «Alien Trilogy», «Fifa'97» o «Sega Rally» de Saturn y pago 2.000 pesetas. Llamar de 20'15 a 23'00 horas. Preguntar por Alex .TF: 950-134161.

CAMBIO «Super Mario World» por «Ultra Goku» de Super Nintendo y «Star Wars» por «Dragon Ball Z 4». Interesados llamar al TF: 93-5641310. Preguntar por Eric. Sólo Barcelona.

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. Tel.

....

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

¡OFERTA! vendo juegos de Mega Drive, últimas novedades, por 5.000 pesetas cada uno. Preguntar por Luis. Sólo Madrid. TF: 91-6563767.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y los juegos: «Super Mario All Stars» y «Donkey Kong Country». Una Master System 2 con «Spiderman», «Alien 3» y «Wonderboy in Monsterland». Todo por 20.000 pesetas. Preguntar por Dani. TF: 93-4662166.

VENDO Mega Drive 2 con 3 mandos (uno de 6 botones) y con los juegos: «Mortal Kombat 3», «Theme Park», «Dragon Ball Z 2», «Ecco the Dolphin 2» y «Astérix». Todo por 15.000 pesetas. Vendo juegos por separado. Interesados llamar al TF: 91-6892797. Preguntar por Héctor.

VENDO Mega Drive y juegos de Master System. Precio negociable. Interesados llamar al TF:921-440296. Preguntar por Jorge.

VENDO consola Saturn en muy buen estado, con un mando y con los juegos: «Sega Rally» y «Tomb Raider». Vendo por sólo 25.000 pesetas. Preguntar por Alex. TF: 93-6685583. Llamar de 15'00 hasta las 17'00 horas.

VENDO Mega Drive + 2 pad + 7 juegos. Entre ellos: «Virtua Racing» y «Aladdin». Vendo por 9.000 pesetas. Super Nintendo + 2 pad + 4 juegos: «I.S.S. DeLuxe» + Bazooka con 6 juegos por 18.000 pesetas. Negociables. Preguntar por Nacho o Javier .TF: 91-7387172.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y 8 juegos. Entre ellos: «I.S.S. DeLuxe», «Mario All Stars», «Ghoul Patrol», «Clayfighter» «Flashback», etc... Buenos juegos y todo en perfecto estado. Vendo por sólo 20.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 967-238074. Preguntar por David.

VARIOS

VENDO juegos de NES, Game Boy amarilla y juegos como: «Fifa'97», «Kirby's Dream Land 2», «World Cup» y otros buenos. Una Game Gear con tres juegos. Cambio todo por una Super Nintendo o la compro, con dos mandos y un juego. Llamar de 18'00 a 20'00 horas. Sólo martes y jueves. Preguntar por David.TF:988-228385.

VENDO Mega Drive con 10 juegos: «Fifa'96», «Super Street Fighter 2», «Hyperdunk», etc... O cambio por PlayStation al ser posible con un juego. Llamar por las mañanas. Preguntar por Jorge. TF: 96-2170222.

VENDO doce juegos de Mega Drive: «Story of the Thor», «Sonic 3», «Urban Strike», «Castlevania», «Sonic Spinball», «Robocop vs Terminator», «Aladdin», «Street Fighter 2», «Super Hang-On», «Italia'90», «Columns» y «Sonic». Todo por 39.000 pesetas y además regalo Mega Drive con 2 mandos y todos sus accesorios o cambio por Sega Saturn con dos juegos (uno el «NiGTHS». Precio negociable. Llamar de 15'00 a 16'30 horas o de 21'00 a 22'00 horas. TF: 943-612779. Preguntar por Juan Pedro.

VENDO el juego «Power Rangers» de Mega Drive por 2.500 pesetas o cambio por uno de Saturn. Preguntar por Toni. Llamar de 12'00 a 15'00 horas. TF: 96-3599615.

COMPRO O CAMBIO el juego «Populus» de Master System por uno o varios de éstos: «Sonic», «Sagaia», «Kenseiden» y «Putt and Putter» . Sólo Valencia. TF:96-3517965.

CAMBIO «Mortal Kombat 3» de Super Nintendo nuevo con caja e instrucciones por «Donkey Kong Country 2» en el mismo estado. O vendo por 8.000 pesetas. Preguntar por Juanjo. TF: 91-6142304.

VENDO O CAMBIO el juego de Mega Drive «Hard Drivin» por 1.500 pesetas o cambio por un simulador de vuelo o algún otro juego, para la misma consola. Preguntar por Chema. TF: 927-320536.

COMPRAS

COMPRO «Sonic 2» por 2.000 pesetas, «Sonic 3» por 3.000 pesetas y «Ninja Gaiden» por 4.000 pesetas. Llamar de lunes a viernes a partir de las 15'00 horas hasta las 21'00 horas. Preguntar por Pedro. TF: 957-301442.

COMPRO «Illusion of Time» para Super Nintendo por 5.000 pesetas o más. Llamad al TF: 91-3560052. Preguntar por Rubén.

COMPRO «Joe & Mac», «Ghos 'N'Goblins», «Snow Brothers», «Dizzy», «Battletoads», «Mario 2» y «Chip'n Dale» de NES a 1.000 pesetas cada uno. Sólo Madrid Sur. Llamar de 20'00 a 22'00 horas. Preguntar por Iván. TF: 91-6960560.

COMPRO juegos de rol de Super Nintendo, Nintendo o Game Boy. Precio a convenir. Llamar al TF: 989-847724 o escribir a: Oliver Centeno, C/Cardenal Torquemada, 49-2º B. 47010 (Valladolid).

COMPRO cualquier juego de rol para Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por José Antonio. TF: 952-396964.

COMPRO PlayStation con un juego por 18.000 pesetas. Preguntar por Delfín. TF: 988-220258.

COMPRO para Super Nintendo: «Dragon Ball Z 2» por 6.000 pesetas y «Dragon Ball Z» por 3.000 pesetas. Los dos con caja y manual de instrucciones. Versión pal. Por favor, interesados llamar de 16'00 a 18'30 horas. Preguntar por Raúl. TF: 968-795278.

COMPRO caja de «Illusion of Time» de Super Nintendo en buen estado por 500 pesetas. Preguntar por José. TF:971-505987. Sólo Mallorca.

CLUBS

CLUB MULHACÉN si tienes una Super Nintendo o Game Boy y tienes ganas de entrar en un club, mándame una carta y nos mandaremos trucos, etc... Escribir a: Antonio García Ruíz, C/Agustina de Aragón, 31 A-2º B. 18004 (Granada).

CLUB PLANETA EKROM para informarte, escríbenos a: Jorge Blanchard Cruz, C/Decano Consular. Jesús Ramos Añaza. 100 VD. PT 11-2º A. 38109 (Sta. Cruz de Tenerife). Sortearemos y cambiaremos consolas, juegos, trucos y dibujos.

QUIERO FORMAR un club para usuarios de PC. Se cambiarán o venderán juegos de PC. ¡A qué esperas! Date prisa y llama. Preguntar por Pedro. TF: 957-146651.

WARNING!! si te gusta el manga y el animé, y estás más loco/a que yo, ya sabes: ¡¡ESCRÍBEME!! En especial si eres un auténtico fanático, hasta la médula de Dragon Ball y Akira Toriyama. Escribe a: Fco. Enrique Benítez Nieto, C/Málaga, 13. 23220 -Vilches- (Jaén).

SUPER CLUB BOY el club de Super Nintendo, Nintendo y Game Boy. Compartiremos trucos, juegos y haremos concursos con regalos sorpresa. Llama al TF: 96-5396979 o manda una carta a: Borja Moreno Vilchez, Avda. Magnolias, 7. 03600 -Elda- (Alicante).

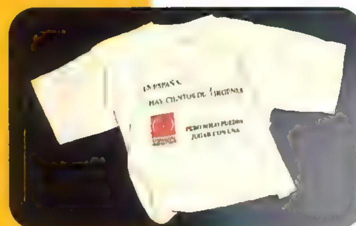
CLUB DRAGON BALL Z por sólo 200 pesetas te podremos decir trucos de cualquier juego de consola u ordenador siempre que quieras. Si nos mandas un buen dibujo de Dragon Ball Z, recibirás tu carné del club gratis. Escribe a: Alejandro Rodríguez Torres, C/Blas Valero, 15-5ª planta 3º piso. 03201 -Elche- (Alicante).

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



Consigue uno de los 20 Spot Goes to Hollywood, y 10 camisetas Virgin que sorteamos.

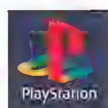
Una de estas dos pantallas está trucada, demuestranos tu agudeza visual y dinos cuales son las siete diferencias:















BASES

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO SPOT GOES TO HOLLYWOOD".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **DIEZ** , que serán ganadoras de una camiseta de Virgin y un juego de Spot Goes to Hollywood para consola Playstation cada uno. A continuación se elegirán otros **DIEZ** premiados, que recibirán cada uno un juego de Spot Goes to Hollywood. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- S—lo Podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **26 de febrero de 1997 al 31 de marzo de 1997.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **3 de Abril de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de mayo de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, ser resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE Y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIíN

Spot Goes to Hollywood:

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....

CP: .... Teléfono: ....

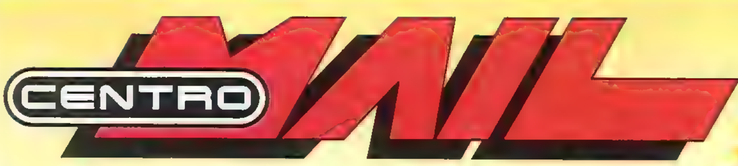
Las siete diferencias son:

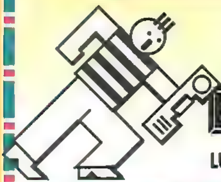
1) .... 2) ....

3) .... 4) ....

5) .... 6) ....

7) ....





Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

SERVIPACK



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

SEGA SATURN

SUPER OFERTA

24.900

Incluye: MANDO Y DEMO CD

PERIFERICOS

BACKUP MEMORY	7.990
CABLE RF	4.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	3.990
CONTROL PAD 6 FUNSOFT	2.990
CONTROL PAD INFRARED	12.490
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
MEMORY CARD PLUS	6.990
PER4MER TURBO WHEEL + PED	11.990

JUEGOS SATURN

DRAGON BALL Z



P.V.P. - 7.990

MANX TT



P.V.P. - 9.490

SEGA RALLY



P.V.P. - 7.990

SONIC 3D



P.V.P. - 9.490

VIRTUA COP 2



P.V.P.-7.990/Con Pistola-11.990

ACTUA GOLF  P.V.P. - 8.990

3D LEMMINGS  P.V.P. - 4.990

ALIEN TRILOGY  P.V.P. - 8.990

ALONE IN THE DARK  P.V.P. - 9.490

ANDRETTI RACING  P.V.P. - 8.990

ATHLETE KINGS  P.V.P. - 4.990

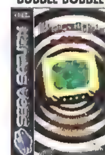
BATMAN FOREVER COIN-OP  P.V.P. - 7.990

BLACK FIRE  P.V.P. - 3.990

BLAM! MACHINEHEAD  P.V.P. - 5.490

BLAZING DRAGONS  P.V.P. - 8.990

BREAK POINT  P.V.P. - 9.990

BUBBLE BOBBLE  P.V.P. - 6.490

BUST A MOVE 2  P.V.P. - 6.490

CASPER  P.V.P. - 7.490

COMMAND & CONQUER  P.V.P. - 7.990

CRIME WAVE  P.V.P. - 9.990

CRUSADER-NO REMORSE  P.V.P. - 7.990

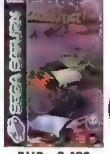
CYBERIA  P.V.P. - 3.990

DARIUS 2  P.V.P. - 3.990

DARK SAVIOUR  P.V.P. - 9.490

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP  P.V.P. - 7.990

DEFCON 5  P.V.P. - 3.990

DESTRUCTION DERBY  P.V.P. - 9.490

DISCWORLD  P.V.P. - 4.990

DOOM  P.V.P. - 7.990

EARTHWORM JIM 2  P.V.P. - 3.990

EXHUMED  P.V.P. - 4.990

FIFA '97  P.V.P. - 8.990

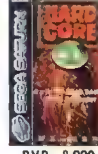
FIGHTING VIPERS  P.V.P. - 4.990

GENE WARS  P.V.P. - 8.990

GHEN WAR  P.V.P. - 3.990

GRID RUN  P.V.P. - 7.990

GUARDIAN HEROES  P.V.P. - 4.990

HARDCORE 4X4  P.V.P. - 8.990

INCREDIBLE HULK PANTHEON  P.V.P. - 9.990

IRON MAN X-O MANOWAR  P.V.P. - 8.990

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA  P.V.P. - 9.490

KEIO 2 FLYING SQUADRON  P.V.P. - 9.490

MADDEN'97  P.V.P. - 8.990

MAGIC CARPET  P.V.P. - 5.490

MIGHTY HITS  P.V.P. - 3.990

NBA LIVE'97  P.V.P. - 8.990

NBA ACTION  P.V.P. - 4.990

NBA JAM EXTREME  P.V.P. - 8.990

NEED FOR SPEED  P.V.P. - 8.990

NHL'97  P.V.P. - 8.990

NIGHTS  P.V.P. - 9.990

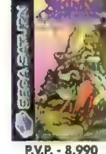
NIGHT WARRIORS  P.V.P. - 8.990

PEBBLE BEACH GOLF LINKS  P.V.P. - 3.990

PRO PINBALL  P.V.P. - 4.990

RAYMAN  P.V.P. - 4.990

SEGA AGES  P.V.P. - 9.490

SHINING WISDOM  P.V.P. - 8.990

SHINOBI X  P.V.P. - 3.990

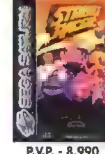
SKELETON WARRIORS  P.V.P. - 3.990

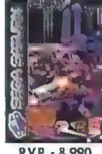
SLAM'N'JAM 96  P.V.P. - 5.990

S'POT GOES TO HOLLYWOOD  P.V.P. - 6.990

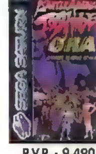
STORY OF THOR 2  P.V.P. - 8.990

ST. FIGHTER ALPHA 2  P.V.P. - 6.990

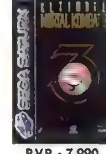
STREET RACER  P.V.P. - 8.990

TILT  P.V.P. - 8.990

TOMB RAIDER  P.V.P. - 7.990

TOSHINDEN URA  P.V.P. - 9.490

TUNNEL B-1  P.V.P. - 9.990

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3  P.V.P. - 7.990

VIRTUA FIGHTER KIDS  P.V.P. - 4.990

VIRTUAL GOLF  P.V.P. - 5.990

VIRTUAL ON  P.V.P. - 9.490

WING ARMS  P.V.P. - 4.990

WIPE OUT  P.V.P. - 4.990

WORLD SERIES BASEBALL 2  P.V.P. - 4.990

WORLD W. SOCCER 97  P.V.P. - 7.990

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2 — 14.990

MEGADRIVE II MEGA 6 — 17.990
INCLUYE: SONIC, SUPER MONACO GP, REVENGE OF SHINOBI, SEGA SOCCER, COLUMNS, STREETS OF RAGE

CONTROL PAD II (6 BOTONES)



P.V.P. - 3990

CONTROL PAD SG ACTION PAD



P.V.P. - 1990

JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6



P.V.P. - 2490

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS



16.990

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

MEGA 32X

OFERTAS

COSMIC CARNAGE	3.990
FIFA SOCCER'96	4.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990
KOLIBRI	3.990
MOTHERBASE	3 990
MOTOCROSS CHAMP	3.990
STAR WARS	4.990
STELLAR ASSAULT	3,990
SUPER SPACE HARRIER	3.990
VIRTUA FIGHTER	4,990
VIRT.RACING DELUXE	3.990

MEGA CD

OFERTAS

BATMAN & ROBIN	2,990
BATMAN RETURNS	2,990
DOUBLE SWITCH	3.990
ECCO THE DOLPHIN	2.990
MIDNIGHT RAIDERS	2.990
NBA JAM	9 490
NIGHT TRAP	2.990
PRIZE FIGHTER	3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
STAR BLADE	2,990
THE SPACE AVENTURE	3.990
WOLFCHILD	2.990

CENTRO MAIL

Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cuarenta en España



SUPER MARIO PACK



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CABLE EUROCONECTOR



MANDO DE CONTROL



CONTROL PAD INFRARED



NINTENDO 64

CONSOLA + 1 MANDO 34.900

Producto	Precio
PILOTWINGS 64	9.490
STAR WARS: SHADOW OF THE EMPIRE	10.490
SUPER MARIO 64	9.990
TUROK	Cons.
WAVE RACER 64	9.490
CONTROLLER	4.990
MEMORY PAK	4.990
CABLE RF	1.990

JUEGOS SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBAT - 4990	ARDY LIGHTFOOT - 9990	CLAYMATES - 2990	COOL WORLD - 4990	DONALD IN MAUI MALLARD - 12990
DONKEY KONG COUNTRY 3 - 12990	DRAGON BALL Z HYPER DIM - 12890	EARTHWORM JIM 2 - 4990	EL REY LEON - 9990	F-ZERO - 4990
FIFA'97 - 7990	G.FOREMAN BOXING KO - 5490	GHOUL PATROL - 5490	INCANTATION - 8990	INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE-10990
JUNGLE STRIKE - 5990	KILLER INSTINCT - 5990	KIRBY'S GHOST TRAP - 4990	NBA LIVE'97 - 7990	PINOCCHIO - 12990
POWER PIGGS - 9990	PREHISTORIK MAN - 4990	PRINCE OF PERSIA 2 - 10990	SECRET OF EVERMORE - 11990	SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPACE ACE - 4990	SPECTRE - 3990	STAR TREK DEEP SPACE NINE - 4990	SUPER BOMBERMAN 2 - 2990	SUPER MARIO KART-4990
SUPER MARIO WORLD 2-12990	SUPER METROID - 4990	SUPER SOCCER - 4990	SUPER STRIKE GUNNER- 5490	SUPER TENNIS - 4990
T2 JUDGMENT DAY - 4990	T2 THE ARCADE GAME - 4990	TETRIS & DR. MARIO - 4990	THE BRAINES - 3990	THE LEGEND OF ZELDA-4990
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL - 10990	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 - 9990	WARPSPEED - 4990	WING COMMANDER SEC MIS-5490	WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990

JUEGOS SEGA

Juego	Formato - Precio
ARCADE CLASSICS	MEGADRIVE - 3990
BAKU BAKU ANIMAL	GAME GEAR - 1990
BATMAN FOREVER (USA)	MEGADRIVE - 3990
BUGS BUNNY	MEGADRIVE - 9990
BUGS BUNNY	GAME GEAR - 1990
CLASSIC COLLECTION	MEGADRIVE - 3990
COMIX ZONE	MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE	MEGADRIVE - 2990
DYNAMITE HEADY	MEGADRIVE - 2990
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE - 4990
FIFA'97	MEGADRIVE - 7990
GARFIELD	MEGADRIVE - 3990
GENERAL CHAOS	MEGADRIVE - 2990
INT. SUP. SOCCER DELUXE	MEGADRIVE - 7490
JAMES POND 2: ROBOCOD	MEGADRIVE - 2990
KLAX	GAME GEAR - 1490
LIGHT CRUSADER	MEGADRIVE - 4990
LION KING (USA)	MEGADRIVE - 3990
LOS PITUFOS 2	MEGADRIVE - 8490
LOTUS II	MEGADRIVE - 2990
MADDEN NFL'97	MEGADRIVE - 7990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 4990
MICRO MACHINES MILITARY	MEGADRIVE - 8490
NBA JAM TOURN. EDITION (USA)	MEGADRIVE - 3990
NBA LIVE'97	MEGADRIVE - 7990
NHL HOCKEY'97	MEGADRIVE - 7990
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PETE SAMPRAS 96	MEGADRIVE - 4990
PINOCCHIO	MEGADRIVE - 9990
POCAHONTAS	MEGADRIVE - 9990
POWER RANGERS 2	MEGADRIVE - 3990
ROAD RASH 2	MEGADRIVE - 2990
ROLO TO THE RESCUE	MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC 3D	MEGADRIVE - 9990
SONIC 3D BLAST	GAME GEAR - 1990
STAR TREK DEEP SPACE NINE	MEGADRIVE - 4990
STORY OF THOR	MEGADRIVE - 5990
SUPER COLUMNS	GAME GEAR - 1990
TEMPO JR.	GAME GEAR - 2990
TOUGHMAN CONTEST	MEGADRIVE - 3990
TOY STORY	MEGADRIVE - 9990
ULTIMATE M. KOMBAT 3	MEGADRIVE - 5990
VIRTUA FIGHTER 2	MEGADRIVE - 9990
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	GAME GEAR - 1990
VR TROOPERS	MEGADRIVE - 3990
WAYNE GREZKY & NHLPA	MEGADRIVE - 3990
WORMS	MEGADRIVE - 5990

COCONUT

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47

NINTENDO 64- PSX- SATURN- NEO GEO CD Y CARTUCHO- SNES- MD- GAME BOY

COMPRA VENTA CONSOLAS PSX Y SATURN

Compra-Venta y cambio Juegos de 2ª mano Todos los sistemas

TIENDA COCONUT
CARNICER, 13.
28039 MADRID
Mº CUATRO CAMINOS
Horario: 10:30- 2 Y 5- 8
ABIERTO SABADO TARDE

- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- Compramos y vendemos JUEGOS USADOS (PSX, Saturn, Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, Game Gear)
- Compramos y vendemos PSX y Saturn usadas.

¡¡¡ LLAMANOS !!!

MEGANIVEL

CLUB DE CAMBIO: SOLO 1.000 PTAS.
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

- Artículos Manga
- Sorteamos una Nintendo 64

OPERACIÓN CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS Y CONSOLAS

Club MD

Club MD C.C. DENDARABA 01005 VITORIA
TELF:(945) 14 83 19
horario: De 11 a 13.30 Y De 17 a 20.30

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO EN
COMPRA-VENTA-CAMBIO
AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
¡COMPRUÉBALO HOY MISMO!
LLAMA AHORA O VEN YA A:

MEGA JUEGOS

Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: (91) 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA

SEGA - SONY - NINTENDO - CD ROM

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1, 1º DPTO. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPÓN USA EUROPA
PSX - M2 - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO - SNES - DUO R. - MD
Distribuimos a Tiendas
Cambia o vende tus juegos .

"Llama ahora"

PSX	SATURN	NINTENDO 64	NEO CD
Crypt Killer	Samurai IV	Turok	Samurai RPG(USA)
Dark Stalker III	Manx TT	Star Fox 64	Neo Bomberman
Tobal Nº 2	XMen vs. SF	Yoshi Island 64	Super Tag Battle

ENVIOS A TODA ESPAÑA

NEW LEVEL

DISFRUTA DE LOS MEJORES JUEGOS DE IMPORTACIÓN

PlayStation
Sega Saturn
MULTISYSTEM

Nintendo 64

Dragon Ball GT

989 59 25 47
909 63 59 18
(96) 5624831

TU CLUB DE CAMBIO

Avda. de la Constitución, 1 bajos
03660 NOVELDA (Alicante)

Start Games

** Oferta Especial en juegos Pal
ULTIMAS NOVEDADES

NOVEDADES (PAL, JAPON, USA)
SATURN PSX
** NINTENDO 64
MEGADRIVE
SUPER NES
GAME BOY

TUS TIENDAS START GAMES EN:
Alicante
Bono Guarner, 6.
Junto Estación Renfe

Elche
Cristóbal Sanz, 26

Elda
Juan Carlos I, 47.
Junto Plz. Castelar
Fax: 96 538 91 89

INTERNET E_MAIL
jjsan@arrakis.es

CLUB DE CAMBIO
Telf: (96) 539 34 75
CAMBIA TU VIEJA CONSOLA
POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN!!
(Llámanos e infórmate, valoraciones sin compromiso)

Cambia tus juegos por
1.000 pts.
en todas las consolas

Alucina con nuestras ofertas en todos los artículos.

WORLD GAMES
MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO

Grandes descuentos en consolas y videojuegos
Telf: 989 59 59 65

PARA CONSULTAS Y PEDIDOS TODOS LOS DIAS INCLUIDO FESTIVOS

HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

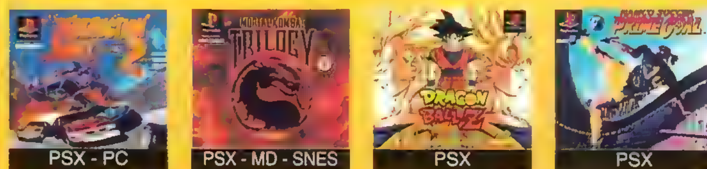
(91) 654 61 86 ó 654 81 99

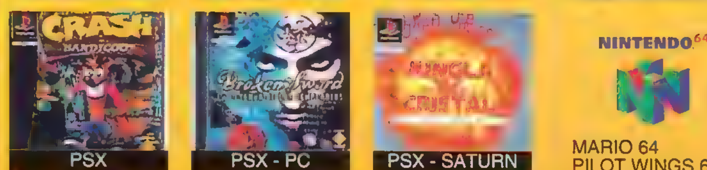
Seguramente llevas mucho tiempo hojeando las paginas de publicidad y pensando donde llamar para comprar tu videojuego. No busques más. No gastes más teléfono. La **SOLUCIÓN** la tienes debajo.

967- 507 269

Game SHOP

© Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26





NINTENDO 64

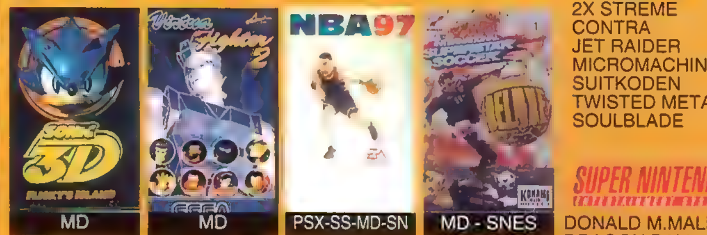
MARIO 64
PILOT WINGS 64
STAR WARS
WDE RACE
TUROK

Accesorios:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF



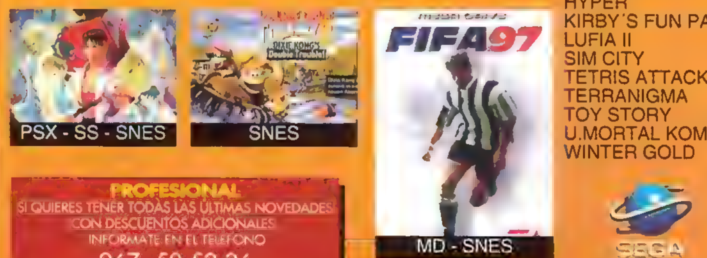
PlayStation

2X STREME
CONTRA
JET RAIDER
MICROMACHINES V3
SUITKODEN
TWISTED METAL
SOULBLADE



SUPER NINTENDO

DONALD M.MALLARD
DRAGON BALL
HYPER
KIRBY´S FUN PACK
LUFIA II
SIM CITY
TETRIS ATTACK
TERRANIGMA
TOY STORY
U.MORTAL KOMBAT 3
WINTER GOLD



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES INFORMATE EN EL TELEFONO
967- 50 52 26

SEGA SATURN

SATURN
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
JUGLA DE CRISTAL,
TRILOGY
MANX TT
SONIC 3D

24H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

OFERTAS

AGUILE WARRIOR- PSX	KILLER INSTIC- SN	RACING SKIES- PSX
AIR COMBAT - PSX	MICKEY- PSX	SAMPRAS 96- MD
BAKU BAKU ANIMAL - SS	MOTOR TOON 2- PSX	TOSHINDEN - SS
DINO DINI SOCCER- MD	MYSTIC QUEST LEGEND- SN	TOTAL NBA 96- PSX
EXTREME GAMES- PSX	NBA GIVE N GO- SN	TWISTED METAL- PSX
FEVER PITCH SOCCER- SN	NBA JAM T E - MD	VAMPIRES KISS- SN
GALAXIAN 3- PSX	PIRATES OF D WATER- MD	WIPE OUT- SS
HI OCTANE- SS	PREHISTORIC MAN- SN	

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

Game SHOP

GANADORES COOL BOARDERS

Primer Premio: equipo completo snowboard de Killer Loop, (tabla, fijaciones y botas):

Alberto Sánchez Marcos — Madrid

Premiados con un juego de Cool Boarders para PSX:

Dencio Villfines Cabral	Pontevedra
Saúl García Moreno	León
Jordi Pujol Munts	Barcelona
José Andrés Sánchez López	Málaga
Jorge Rodríguez Fernández	Asturias
Fco. Javier Pereda Poo	Cantabria
Samuel Pérez Guijarro	Barcelona
Andrés Serra Sierra	Barcelona
Ricard Betes Olivas	Tarragona
Daniel Hernández Rodríguez	Segovia
Alex Salcedo Desplans	Girona
Andrés Valdés Segura	Valencia
José Luis Aliaga Geronimo	Valencia
Francisco Candela Ibáñez	Murcia
Manuel Herruzo Sánchez	Albacete
Salvador Oliver García	Alicante
Alejandro Rodríguez Mayor	Murcia
Iván Negrillo Morales	Vizcaya
Angel Ramil Pérez	Astúrias
Antonio Reyna Viñes	Valencia

GANADORES ENCUESTA H.C.

Cada uno recibirá una TV Combo de 14" de Sony con video:

Pablo Bellas López	La Coruña
Jose Antonio Sánchez Cortés	Madrid

GANADORES DAYTONA USA

Cada uno recibirá un juego para SegaSaturn de Daytona USA Championship Circuit Edition:

Xavi Martínez Masana	Barcelona	José A. Barreda Sánchez	Murcia	Daniel Márquez del Teso	Valladolid
Jofre Yuste Juárez	Barcelona	Francisco Revilla Restegui	Segovia	Celia Simón Segovia	Madrid
David Ponce Tresanchez	Lleida	Antonio Lorente Alconchel	Granada	Jesús Mora Alés	Sevilla
Juan Díaz Moya	Ciudad Real	Miguel A. Pérez Gutiérrez	Málaga	David Carmona Casiro	Sevilla
Miguel A. Jordán Forga	Barcelona	David García Linares	Málaga	Benedicto Gómez Jorcas	Alicante
José Fco. Tortajada Jacinto	Valencia	Juan A. Ruíz González	Málaga	Javier Rodríguez Pascual	Alicante
Palmy Correa Yusá	Valencia	José A. Martín Pérez	Granada	Roberto Palau Amat	Alicante
Enrique Cuenca Rodrigo	Valencia	Lubomir Prokop	Castellón	Alex Beteta Gimeno	Valencia
Jordi Fontanet Jiménez	Barcelona	Fco. Javier Miguel Garfella	Valencia	Jon Arce Marín	Vizcaya
Alejandro Gomis Peidro	Alicante	Sergio González Izquierdo	Madrid	Igor Vilanchao Ruiz	Vizcaya
Saba Amador Saavedra	La Palmas	Francisco Valdivia Herrera	Almería	José Rodríguez Martínez	Barcelona
Xavier Arroyo Pique	Lleida	Luis González Fernández	Pontevedra	Juan A. Martín Jiménez	Málaga
Jesús Cejudo Vergara	Sevilla	David Pujol Terradellas	Barcelona		
José A. Fernandez Alvarez	Sevilla	Diego Mateo Pérez	Pontevedra		

GANADORES FIFA 97

Cada uno recibirá un juego de FIFA 97 en el formato que hayan elegido:

Javier Alonso Asensio	Guipúzcoa	Carlos Martín Ferrer	Barcelona	Fco. Joaquín Serrano Díaz	Sevilla
Mario Huerta Antón	Madrid	Alberto Cid Velasco	Guipúzcoa	Fco. José de Paula Solís	Sevilla
Emilio Rodríguez Cochón	Pontevedra	Miguel A. Paez Haro	León	Juan Puerto Cascarano	Murcia
Alejandro Alvarez Martínez	Madrid	José A. Moratilla Pedrero	Madrid	Javier Rodríguez Pascual	Alicante
Juan Jaramillo Montaño	Badajoz	Juan Antonio Ruíz González	Málaga	Miguel López Guerrero	Zamora
Jesús Ledo García	Sevilla	Loli Muñoz Villena	Málaga	Angel Picazo Molina	Barcelona
Rafael Rodríguez Julia	Sevilla	Arkaitz Zubiaga Mendialdua	Guipúzcoa	Raúl Carmona García	Barcelona
Alberto Cerro Cerro	Málaga	Antonio Lorente Alconchel	Granada	Carles M. Mata Masip	Tarragona
Sergio Ferraris Hierro	Vizcaya	Enrique Varela Prado	Pontevedra	José Garrido de la Cruz	Tarragona
Rubén Folch León	Castellón	Abraham Aranda Alvarez	Pontevedra	David A. Jodra Sánchez	Madrid
Angel Estrada Muñoz	Madrid	Alex Torres Núñez	Málaga	Rafael A. Morante Durán	Málaga
Felipe Santillán Velázquez	Madrid	Nicolás Jarillo de Santos	Madrid	José Luis González Martín	Madrid
Lubomir Prokop	Castellón	Fco. Jesús Bautista Rubio	Madrid		
Marco García Fernández	Orense	Víctor García Algue	Castellón		

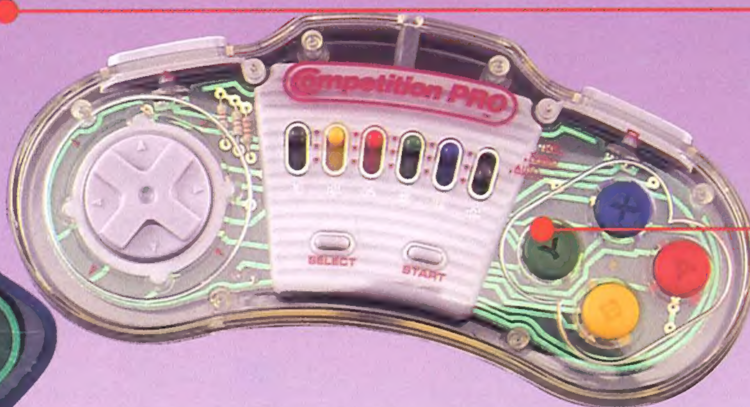
Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas




Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.









- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.740 Pesetas

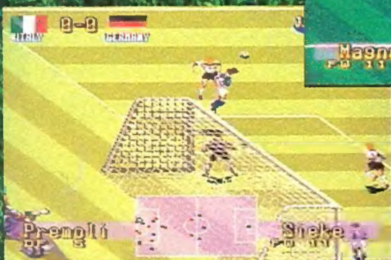
(12 números x 395 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

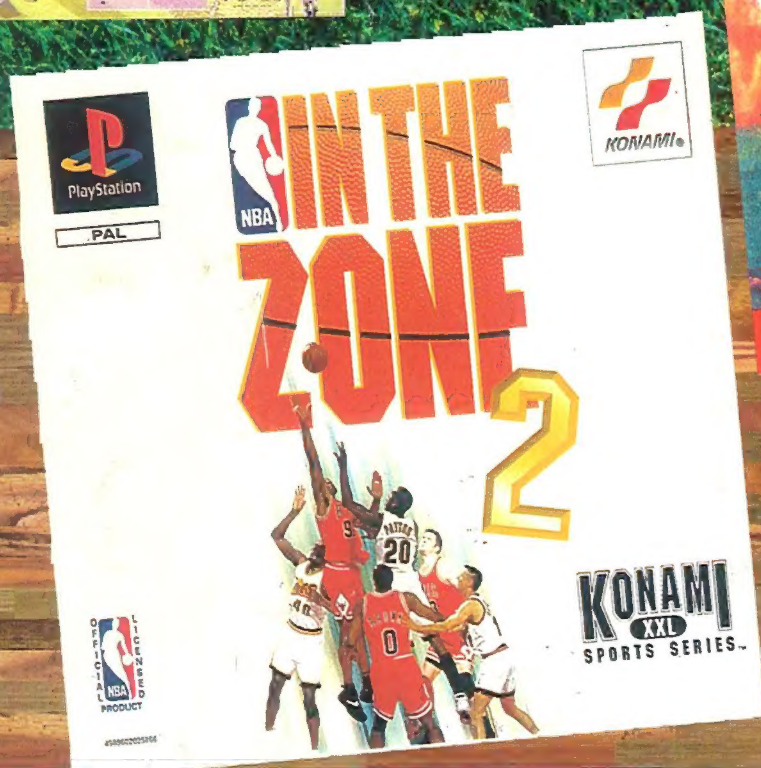














Konami te ofrece los mejores juegos para tu PlayStation



Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02